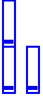
VINCENT BOQUEHO

UN LIVRE À LIRE COMME UN ROMAN

L'HISTOIRE DE L'ÉGYPTE

comme si vous y étiez !

ARMAND COLIN



VINCENT BOQUEHO

L'Histoire de l'Égypte comme si vous y étiez !

Plongez au cœur de la civilisation des Pharaons

ARMAND COLIN

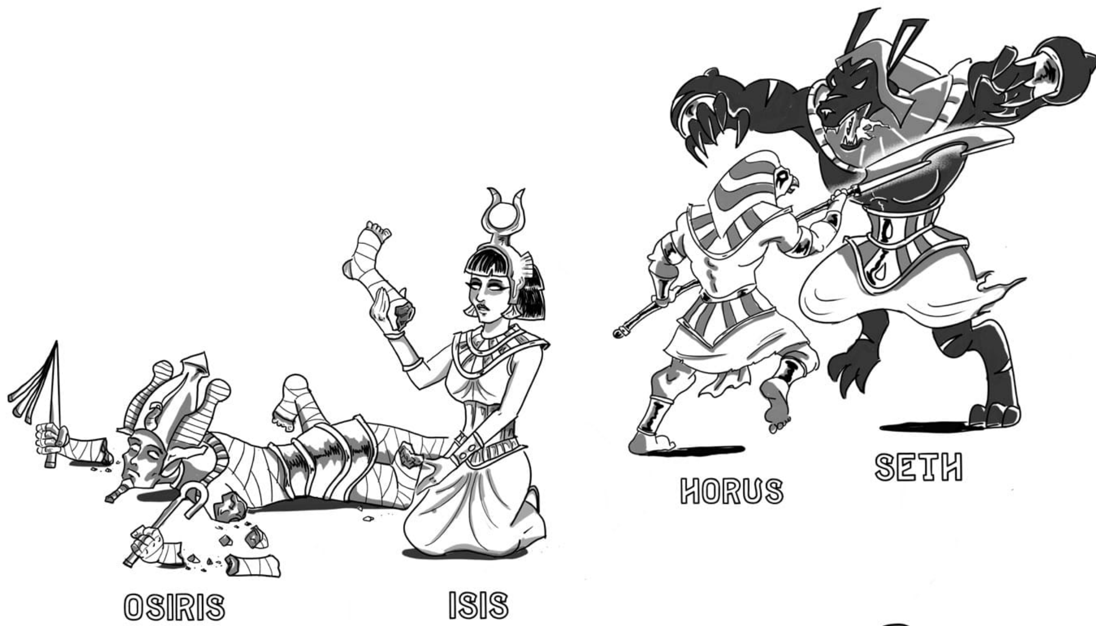
© Armand Colin, 2020
Armand Colin est une marque de
Dunod Éditeur, 11, rue Paul Bert, 92240 Malakoff

ISBN : 978-2-200-62887-1

Direction artistique : Élisabeth Hébert
Illustrations : © Olivier Cavallo
Ce document numérique a été réalisé par PCA

Premier tableau

La naissance du royaume d'Égypte (jusqu'en 2750 av. J.-C.)


OSIRIS
ISIS
HORUS
SETH
L'ÉGYPTE SE CONSTRUIT SUR DE BONNES BASES

Le Paléolithique :
un pivot entre Afrique et Asie
(2,7 MA – 15000)

La première sortie d'Afrique : Homo
(– 2,7 millions d'années, isthme de Suez)

Vous êtes un hominidé sans nom et vous ne ressemblez à rien. Vous avez deux étranges hobbies : vous marchez sur vos deux pattes arrière et vous abusez des outils naturels dénichés ici ou là. En ce sens, vous appartenez incontestablement au genre Homo. Pourtant, vos 550 cm^3 de cervelle et vos quarante kilos tout mouillé rappellent encore ces antiques australopithèques qui continuent d'essaimer l'Afrique subsaharienne depuis plusieurs millions d'années. Vous êtes quelque chose d'hybride, une sorte de chaînon manquant comme tant d'autres en ce vaste continent.

Longtemps l'Égypte est restée une terre inhabitée : les hominidés ont toujours été rebutés par le froid de canard qui règne à ces latitudes. Le franchissement du tropique du cancer, qui marque l'entrée de l'Égypte, confronte l'orgueilleux colon à une saison nouvelle : l'hiver.

Il n'y a pas de quoi pierre fendre ; mais lorsque la température tombe à + 10 °C, c'est déjà la panique. Vos poils drus de primate à peine dégrossi sont d'un maigre secours : votre seule chance de salut réside dans la cohésion avec vos congénères. La nuit venue, vous vous pelotonnez les uns contre les autres au sommet d'un arbre en espérant qu'un fauve n'en profite pas pour vous y cueillir.

Lorsqu'on habite dans un climat aussi hostile, il faut être prêt à manger tout et n'importe quoi ; heureusement, le Sahara traverse une période particulièrement fertile en ce moment. Vous cueillez des fruits et vous récoltez des termites en utilisant des brindilles, à l'instar de ces grands singes que vos ancêtres côtoyaient. Vous savez aussi creuser la terre pour y dénicher des racines et vous guettez les vieilles bêtes malades pour les manger sur place. Sur les bords de mer, vous vous délectez également de crustacés : vous êtes ce qu'on appelle communément un omnivore et cela vous réussit.

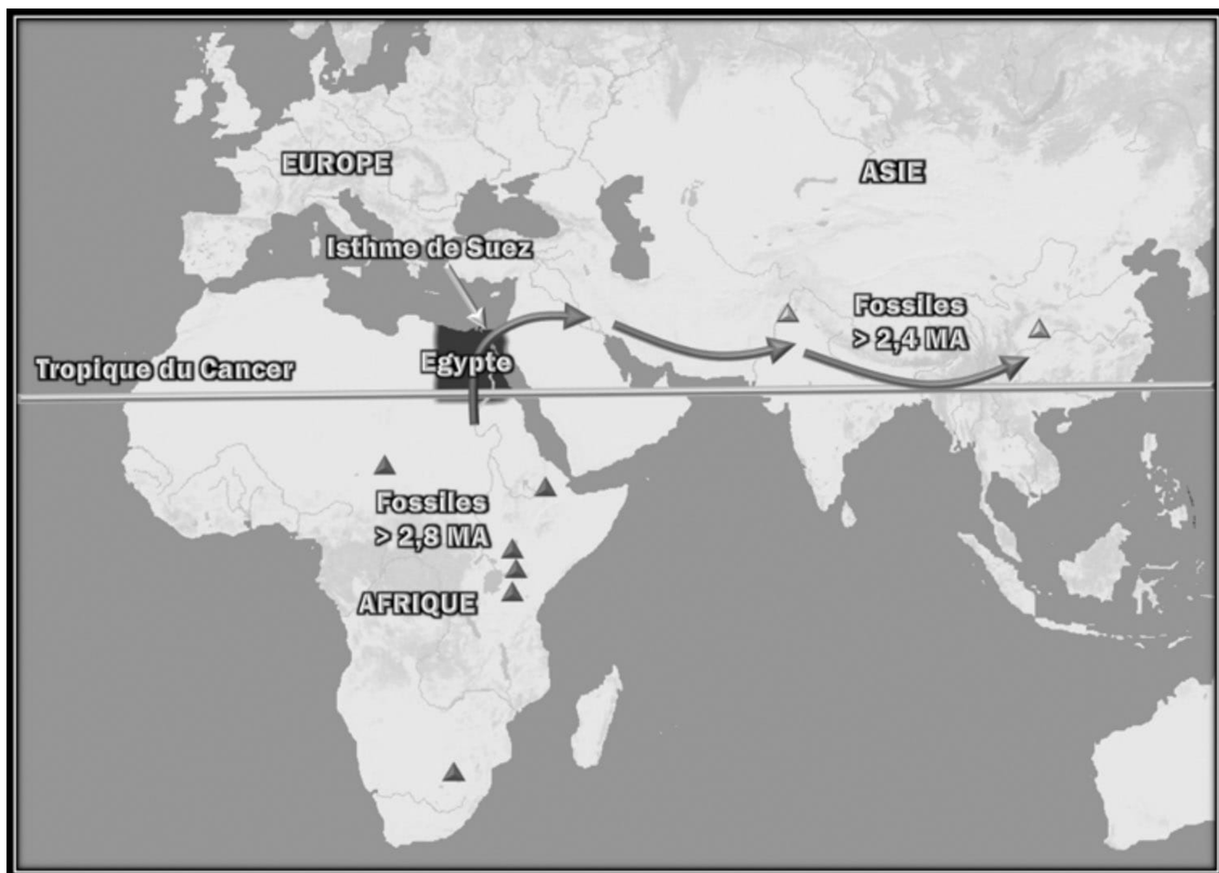


Figure 1. La première sortie d'Afrique

Votre corps lui-même est un modèle de polyvalence : votre bipédie vous permet d'apercevoir de loin les prédateurs dans ces vastes steppes de graminées ; et vos bras à rallonge hérités des grands singes vous permettent de vous agripper aux arbres afin d'éviter la gueule des fauves. Vous êtes un grand froussard devant l'Éternel.

À votre insu, cette bipédie conçue pour la savane vous confère un autre avantage tout à fait imprévu : au lieu d’être suspendu à l’horizontale, votre crâne repose maintenant sur l’axe vertical du squelette, ce qui lui permet de grossir sans pour autant vous donner la scoliose. Votre cerveau en pleine croissance vous offre déjà de nouvelles opportunités dans le maniement des outils et dans les tactiques de groupe. Vous savez utiliser des pierres tranchantes pour découper la viande et lacérer les ligaments. Vous savez coordonner vos mouvements pour encercler les éléments les plus faibles d’un troupeau. Ces progrès expliquent votre franchissement triomphal du tropique : un petit pas pour l’homme, mais un grand pas pour l’Humanité !

En traversant l’isthme de Suez et en entrant dans le Sinaï, vous allez bientôt réaliser un exploit aux conséquences encore plus colossales : grâce à vous, pour la première fois, l’Homme s’apprête à quitter son berceau d’Afrique. Devant vous s’ouvre un continent immense : l’Asie. Vos descendants iront coloniser ce nouveau monde depuis le Proche-Orient jusqu’à la Chine.

La deuxième sortie d’Afrique : Sapiens
(– 25000, savane saharienne)

Vous êtes un Homo Sapiens à moitié fini et vous fréquentez encore de nombreuses autres espèces d’hominidés qui essaiment la savane saharienne à vos côtés. Leur temps est compté : peu à peu, vos 1 200 cm^3 de boîte à méninges sont en train de faire la différence sur vos rivaux. Vos capacités cognitives exceptionnelles vous confèrent mille idées nouvelles pour vous nourrir ou vous défendre plus efficacement.

Bien que votre squelette soit déjà celui de l’Homme Moderne, vous ne possédez pas encore son niveau d’intelligence, cela dit sans vouloir vous froisser. C’est qu’il ne suffit pas d’avoir un gros cerveau, encore faut-il qu’il se structure pour gagner en puissance informatique. Et pour cela, il faut du temps. En ce moment, les améliorations de votre processeur interne se focalisent surtout sur un domaine annexe qui va bientôt révéler toute son utilité : le langage.

Il y a deux millions d’années, les premiers Homo baragouinaient déjà un langage articulé primitif, mais il s’agissait de simples monosyllabes apparentées à des grognements. Aujourd’hui, pour la première fois, vous

commencez à faire des phrases : votre cerveau dédie de plus en plus d'espace à cette activité qui se révèle extrêmement précieuse pour votre survie. Vous pouvez exprimer votre pensée de façon plus précise et curieusement, le simple fait de l'énoncer contribue à l'éclaircir. Pour la première fois, vous commencez à penser *grâce* au langage : vous êtes en train de vous détacher définitivement de l'animal que vous étiez jadis.

Aujourd'hui votre vie communautaire arbore mille couleurs : vous n'hésitez plus à insulter vos camarades avant d'en venir aux mains, ce qui permet de relâcher les tensions et d'éviter que les combats ne dégénèrent. Vous psalmodiez de véritables poèmes d'amour à votre promis(e) avant de vous livrer aux traditionnels exploits de papa-maman. Et par-dessus tout, vos discussions vous permettent d'établir des stratégies toujours plus fines lorsqu'il s'agit de prendre le contrôle d'une source d'eau ou de nourriture.

Vous maîtrisez aussi le feu, mais vous n'en êtes pas l'inventeur : la technique vous vient du nord eurasiatique qui en avait un besoin plus urgent. Quant à vos outils, ils ne cassent pas trois pattes à un canard : on y trouve des racloirs et des tranchoirs en double face qui initient la période technologique du Moustérien. C'est surtout votre cohésion de groupe renforcée par le langage qui les rend plus efficaces.

Aujourd'hui, les autres espèces n'ont qu'à bien se tenir. Le monde entier s'offre à votre appétit : au-delà de l'isthme de Suez, les autres espèces d'hominidés vont bientôt subir votre indiscutable domination. Après la première sortie d'Afrique par l'Homo il y a plus de deux millions d'années, voici venir la deuxième, celle de l'Homme Moderne, la vôtre. Vous n'allez faire qu'une bouchée de l'Homo Erectus qui peuple l'Asie ; quant au Néandertal de l'Europe, il vous donnera davantage de fil à retordre avec ses 1 500 cm^3 de capacité crânienne et sa robuste constitution. Mais votre espèce finira par triompher ici comme ailleurs, poursuivant jusqu'aux territoires encore vierges du continent américain. Trente mille ans avant l'ère moderne, l'Humanité multi-espèces cédera place à un Monde dominé par un unique grand vainqueur : vous, le Sapiens.

L'épopée des Afro-Asiatiques
(– 18000, vallée du Nil)



Figure 2. Diffusion supposée des langues afro-asiatiques

Vous êtes un chasseur-collecteur-pêcheur et vous avez déjà une apparence tout à fait moderne. Vous vous habillez de cuir et vous avez perdu cette épaisse toison devenue inutile qui recouvrait encore l'Homo Sapiens à ses débuts. Vous utilisez des arcs pour la chasse, des lances pour vous défendre contre les prédateurs, des couteaux pour dépecer le gibier. Toutes vos pointes et vos lames sont en pierre : cette technologie utilisée depuis l'aube de l'Humanité n'est pas près de péricliter. Vous travaillez aussi le bois, l'os, et même l'ivoire. Votre intelligence est déjà semblable à celle d'un prix Nobel.

Au cours de vos pérégrinations culinaires, vous vous êtes indistinctement dirigé vers le nord, guidé par ce magnifique cordon d'eau douce : le Nil.

Le Nil… On traite de l'Égypte depuis le début de cet ouvrage et on n'en a pas encore parlé : un comble ! C'est que ce fleuve ne déploie son utilité que lors des périodes arides, lorsque le Sahara est un désert. Or les grandes migrations humaines se sont produites lors des phases les plus humides du

climat, tellement plus propices à l'expansion démographique. Lorsque le premier Homo et le premier Sapiens ont quitté l'Afrique, le Sahara était une savane arborée et l'Homme pouvait quitter le Nil sans regret ; mais il est grand temps d'observer ce qui se passe lors des périodes les plus arides.

À l'époque qui nous occupe, le Monde est sur le point de sortir de sa toute dernière période de glaciation avant l'ère moderne : celle de Würm. En France, les glaciations ont une fâcheuse tendance à provoquer des hivers abominables ; mais en Égypte, elles apportent un autre fléau plus redoutable encore, la sécheresse. En ces temps pénibles, les mers sont plus froides et le cycle de l'eau plus laborieux. Le Sahara n'est qu'une vaste étendue de sable et de roche inhabitée.

Les plateaux éthiopiens constituent un véritable château d'eau où la population se rassemble à l'abri des maladies tropicales : c'est de là que s'écoule l'un des principaux affluents du Nil. Forts de leur supériorité démographique, vos ancêtres ont suivi cette ligne de vie qui les a guidés vers le nord à travers le désert. Aujourd'hui vous en voyez enfin le bout : les senteurs marines de la Méditerranée sont là, toutes proches. Le delta du Nil offre tous les délices qu'un homme raisonnable est en droit d'espérer : c'est votre terre promise.

Vos enfants vont s'y multiplier jusqu'à imposer leur langue dans tout le pays : vous êtes un ancêtre direct de ces Égyptiens qui prospéreront sur les bords du fleuve à l'époque historique. C'est à peine concevable : alors qu'on se trouve encore en plein Paléolithique, on entend déjà parler une proto-langue qui se maintiendra jusqu'à l'ère du p'tit Jésus ! Peu d'autres langages peuvent se vanter d'avoir des racines aussi anciennes.

Il y a plus encore : certains de vos descendants finiront par quitter les berges du Nil pour prolonger leur épopée en bord de mer, plus fertile que l'intérieur du Sahara. À l'ouest, ils atteindront l'Atlantique en laissant des rejetons partout sur leur passage : ce sera l'origine des peuples berbères. À l'est, ils gagneront les portes de la Palestine où ils donneront naissance aux peuples sémitiques.

Bientôt la glaciation ne sera plus qu'un lointain souvenir, et les déserts se redoreront d'un nouvel éclat printanier ; alors les Sémitiques pousseront encore plus loin leurs migrations dans toute la péninsule Arabique. Ils deviendront les Akkadiens, les Hébreux, les Araméens, les Arabes et bien

d'autres… Quant à vos frères restés sur les plateaux éthiopiens, on les appellera les Couchitiques.

Quel destin ! Égyptiens, Berbères, Sémitiques, Couchitiques, tous ces gens conserveront des racines linguistiques communes en dépit de leur éloignement. On les regroupera sous un nom de fabrique : les Afro-Asiatiques. Vous êtes l'un des pionniers de cette fabuleuse migration humaine qui connectera par des mots communs la côte marocaine à la Mésopotamie, la côte somalienne à la Phénicie. Vos descendants développeront tout un ensemble de civilisations parmi les plus brillantes que le monde ait jamais connues[1].

Le Néolithique :
la révolution agricole (6000 – 3400)

Un drôle de cadeau venu d'Orient (– 6000, Sinaï)

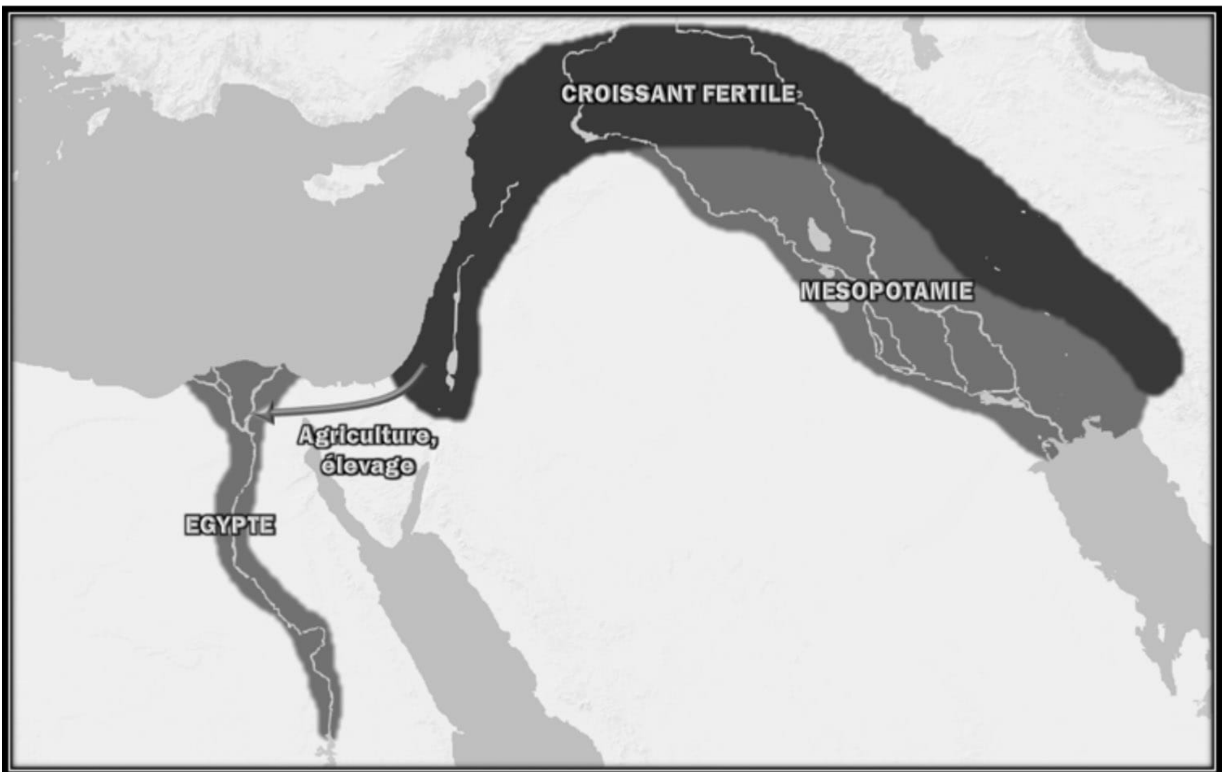


Figure 3. L'irruption de l'agriculture et de l'élevage (vers – 6000)

À la tête d'une tribu, vous arpentez les contreforts septentrionaux des montagnes du Sinaï : dans ce coin du monde, c'est vous qui faites la loi. Les paysages qui vous entourent furent jadis de vastes déserts, mais vous avez de la chance : la Terre traverse en ce moment une période particulièrement chaude et humide qu'on appellera « l'optimum post-glaciaire ». Le Sinaï bénéficie de quelques pluies d'hiver qui entretiennent une faune et une flore consommables.

Au retour de la saison sèche, il vous faut trouver une source permanente pour pouvoir passer l'été. Et lorsque tous les puits sont pris, vous devez vous en emparer par la force si vous voulez survivre. Vous êtes un chasseur-cueilleur semi-nomade et votre vie n'est pas un long fleuve tranquille.

On est au milieu du printemps, justement, et les pluies d'hiver touchent à leur fin. Les ruisseaux commencent à se tarir, se transformant en oueds desséchés taillés dans les montagnes. C'est en cherchant activement un endroit propice que vous tombez sur une véritable oasis de verdure blottie dans l'ombre d'un ravin. L'eau qui jaillit là est pure, fraîche, abondante ; le hic, c'est qu'un autre clan a déjà pris possession des lieux. Ça sent le carnage !

Vous encerclez discrètement le camp, prêt pour l'embuscade, puis vous lancez le signal de l'attaque. Les malheureux sont complètement pris au dépourvu : vous massacrez les hommes et les vieillards, puis vous expliquez aux femmes qu'elles ont changé de propriétaire en jouant vigoureusement de la partie basse de votre édifice corporel. Vos propres épouses n'y trouvent rien à redire : en multipliant le nombre de femmes, vous augmentez les chances de perpétuer la lignée clanique.

Une fois rassasié, vous reportez votre attention sur les lieux conquis de bonne guerre. Perplexe, vous y découvrez l'existence d'une graminée inconnue, dense et grasse. Les parcelles sont délimitées en carrés trop parfaits pour être honnêtes : aucun doute n'est possible, c'est la marque des dieux ! Vous venez de commettre un terrible sacrilège : au prochain coup de foudre, ils risquent fort de vous carboniser ! Une fois de plus, vous avez agi avant de réfléchir.

Vous êtes dans vos petits souliers, mais grâce à vos nouvelles conquêtes féminines, vous ne tardez pas à comprendre ce qu'il en est : ces champs de céréales ont été semés par les hommes à la fin de l'automne. Oui oui, semer : c'est la première fois que vous entendez ce mot. Et l'heure de la

récolte, qu’elles appellent la moisson, est bientôt arrivée. Vous venez de faire connaissance avec la première céréale domestiquée par l’homme : le blé.

Grâce à lui, vous allez passer le plus bel été de votre vie. Ces femmes vont vous apprendre à fabriquer des galettes de pain à partir du grain moulu en farine, et vous allez être aussitôt séduit : plus besoin de se serrer la ceinture jusqu’au retour des nouvelles pluies ! Elles vont vous apprendre à conserver une partie de ces graines pour les replanter l’année suivante, initiant un cycle dont la Nature n’est plus la seule souveraine.

Pendant plusieurs années d’affilée, vous allez pouvoir vous sédentariser en cet endroit propice. Rapidement, votre clan va croître en taille ; et bientôt, certains seront contraints de repartir pour trouver d’autres oasis. Ils emmèneront avec eux certaines de ces graines pour les replanter ailleurs, et au cours de leurs pérégrinations vers l’ouest, ils trouveront une nouvelle oasis beaucoup, beaucoup plus grosse que les autres : le delta du Nil. Le blé s’y plaira tant et si bien que l’homme du fleuve ne pourra plus se passer de lui : l’Égypte est sur le point de s’éveiller.

Une culture en construction
(– 4400, Moyenne-Égypte)

Faucille en main, vous êtes en train de moissonner votre petit champ de blé qui s’étend à proximité du fleuve en cette belle matinée de printemps. La récolte promet d’être fructueuse, comme le furent celles du lin et de l’orge. Du pain, des vêtements légers, de la bière : voilà qui suffira à faire votre bonheur pour l’année à venir !

L’esprit qui anime les eaux du Nil est d’humeur paisible : tous les ans au milieu de l’été, il se met à grossir, inondant une bonne partie de la vallée, gavant la terre de son eau nourricière. Ça tombe bien, c’est justement la saison où les pluies prennent le large ! Votre hutte hivernale construite en roseaux est ensevelie avec le reste, mais c’est dans l’ordre des choses. De mi-juillet à fin-novembre, vous devez déménager sur les hauteurs, en bord de vallée. Tandis que vos cousins des savanes sont des semi-nomades, vous êtes une sorte de semi-sédentaire.

Les seuls à avoir définitivement posé leurs valises, ce sont les morts : ils sont enterrés là, sur les hauteurs, dans des villages permanents constitués de fosses recouvertes de stèles. Ils n'ont plus besoin de retourner près du fleuve pour cultiver la terre : quels chanceux ! Forcément, cela fait réfléchir. Le monde des morts présente une intangibilité fascinante tandis que celui des vivants est sans cesse mouvant, incapable de se doter de structures stables, toujours remis à zéro par les crues annuelles du Nil. On en vient à se demander si l'après-vie n'est pas plus importante que la vie terrestre ! En corollaire, l'attention que vous portez à vos ancêtres n'a cessé de croître : vous peuplez leurs tombes avec des poteries et des vanneries afin d'en faire de véritables demeures fonctionnelles.

La torpeur de la saison des crues vous laisse tout le loisir de méditer sur les ressorts de l'Autre Vie. À l'automne, pendant que votre femme s'occupe de tisser quelque nouvelle chemise pour votre fille dans la fraîcheur de votre bâtisse, vous surveillez d'un œil distrait vos chèvres et vos moutons qui broutent la végétation desséchée des plateaux, adossé à l'ombre d'un arbre vénérable. Vous ignorez que vos bêtes et vos céréales sont originaires du Proche-Orient : à vos yeux, l'agriculture et l'élevage ont toujours existé sur les bords du Nil.

Seul vestige de l'ancien monde, la chasse est encore très prisée parmi les jeunes hommes décidés à prouver leur vaillance. Votre fils, justement, a le fol âge des faits d'armes héroïques : lors de la dernière crue, il a participé à une vaste expédition avec une dizaine de camarades et il en est revenu chargé de buffles et de gazelles. Un complément alimentaire de plus pour vos riches repas d'automne ! Sans parler du poisson pêché par vos soins qui vous accompagnera tout l'hiver, une fois séché et pilé en farine.

Autant dire que la population est dense autour du Nil, dopée par cet afflux de nourriture abondante et variée. Il n'y a pas encore d'agglomérations dignes de ce nom, mais les huttes s'égrènent à perte de vue le long du fleuve, faisant du Nil un havre bouillonnant de vie. L'Égypte de votre époque est l'archétype même de la ruralité épanouie.

Mais revenons à votre labeur du moment : épuisé par l'effort, la main engourdie à force de se crisper sur sa faucille, vous vous asseyez sur la petite chaise en osier que votre femme vous a confectionnée : vous avez bien mérité votre petit en-cas du midi ! C'est à cet instant que votre fils déboule en trombe dans votre champ, le visage rayonnant. Tout excité, il

vous explique que des marchands libyens sont en train de faire du porte-à-porte sur la route. Les Libyens, c'est le nom que vous donnez aux peuplades nomades des plateaux. Ils amènent toujours des denrées originales extirpées de leurs contrées bizarres : vous allez probablement pouvoir y dénicher un joli cadeau de noces pour votre fils qui doit épouser une jeune fille du voisinage aux treize ans déjà bien avancés.

Vous suivez votre fils jusqu'au groupe de marchands, une bande de roublards que vous n'appréciez guère. On les dit pillards : plus d'une fois, votre chien de garde est revenu avec un morceau d'étoffe libyenne entre les crocs. Mais ils possèdent des biens qu'on ne peut acheter nulle part ailleurs et ils arrivent au moment où les greniers des Égyptiens sont pleins : pas fous les loustics !

Vous inspectez leurs bibelots d'un œil attentif en essayant d'ignorer leurs boniments. Ils ont là de la belle ivoire qu'ils ont soutirée de longue lutte à un éléphant des savanes, mais aussi de petites perles rutilantes orange et bleues extirpées des lointaines montagnes du Sinaï : cuivre et turquoise, tels sont leurs noms.

Vous jetez votre dévolu sur l'une de ces perles : il vous en coûtera une pleine jarre de grain, exactement ce qui vous restait de l'année dernière. Vous devrez renoncer au bracelet d'ivoire qui devait lui servir d'écrin : votre fils se contentera d'enchâsser sa perle de mariage dans un bracelet d'os. Maman le lui confectionnera.

Vous êtes devenu très prudent depuis cette année dramatique où vos réserves furent à moitié dévorées par les rongeurs : une vraie plaie ! Vous avez bien failli ne pas pouvoir passer l'hiver, et vos deux plus jeunes enfants ont péri cette année-là. Vous avez réalisé que les rats pouvaient être encore plus nuisibles que les pillards des savanes ; et votre chien, si redoutable, s'est avéré tout démuni face à ce fléau de l'ombre.

C'est une voisine qui vous a donné la solution : pour exterminer les rats, il faut attirer leurs prédateurs, vous a-t-elle dit. Vous avez donc réservé une part de votre viande aux chats sauvages des environs afin qu'ils campent autour de votre propriété d'hiver. Depuis, vos problèmes de rongeurs ont disparu.

Ces chats reviennent régulièrement pour réclamer leur ration de nourriture. Cela vous prive d'un peu de viande, mais c'est peu cher payé pour préserver votre grain : quelle symbiose ! Vous êtes en train

d'apprivoiser cet animal qui deviendra bientôt une composante incontournable du paysage égyptien. Les chats les plus mignons, surnourris par votre fille, en sortiront grands gagnants : peu à peu, ces fauves se montreront toujours plus caressants, toujours plus ronronnants. Cet apprivoisement finira ainsi par passer dans leurs gènes jusqu'à se transformer en véritable domestication.

Que de changements en Égypte depuis l'introduction de l'agriculture et de l'élevage ! Certains ressorts de la culture égyptienne sont déjà en place et ils perdureront pendant près de cinq millénaires.

Un commerce florissant
(– 3800, Bouto, Basse-Égypte)

Vous êtes un paysan-navigateur-marchand implanté dans une petite bourgade du delta du Nil. À votre époque, la Basse-Égypte reste profondément paisible et rurale. Les crues ont contraint les habitations à se rassembler dans les zones surélevées, donnant naissance à une myriade de villages permanents de plus en plus dodus. La population s'est encore accrue ces derniers siècles : peu à peu, elle a appris à optimiser la gestion des terres pour accroître les rendements agricoles.

Non contente d'irriguer les sols une fois par an, l'eau du Nil y dépose aussi une nouvelle couche de limon très riche en nutriments. Vous avez une chance de cocu : il vous suffit de semer à la volée pour voir le blé pousser comme du chiendent ! La terre absorbe la graine toute seule pour la transformer en un épi tout jaune, tel un magnifique papillon enfariné. Vous avez pourtant fini par comprendre qu'avec un peu d'effort, il y avait moyen d'en tirer davantage : aujourd'hui, votre bétail vient labourer vos champs tout en lui fournissant de l'engrais. De l'excrément naîtra le meilleur des aliments : tout un symbole… Le scarabée-bousier deviendra bientôt l'emblème égyptien de la renaissance.

Les céréales ne sont pas la seule production du pays : ici l'eau est omniprésente, laissée en marécages par la décrue des bras du Nil. Les poissons y sont pêchés par filets entiers, les oiseaux y sont chassés à coups de sarbacane. Et la mer n'est pas loin non plus : elle complète ce régime par des coquillages et autres crustacés. La viande de bœuf et de porc, pour sa part, agrémente les repas de fête.

Du Sinaï, les nomades vous apportent du cuivre que certains villageois savent marteler pour confectionner des anneaux, des aiguilles et des hameçons. Le commerce avec l'Orient s'est considérablement renforcé : de véritables caravanes d'ânes se sont mises en place. Certaines poussent jusqu'en Palestine d'où elles vous ramènent du bois de construction. Votre région possède bien ses propres arbres, palmiers-dattiers du delta et acacias des steppes, mais ils sont tout juste bons à faire du feu.

Heureusement, vous disposez d'une autre ressource qui pallie cette pénurie : le papyrus, une sorte de roseau qui prospère de façon endémique dans le delta. Il sert de matériau de base pour les huttes, pour le toit des maisons d'argile, et pour la plupart des embarcations.

De l'hiver au printemps, vous cultivez vos terres, comme tout le monde ; mais quand vient la saison des crues, vous vous transformez en marchand-navigateur. La demande venant du sud est colossale : peu à peu, le fleuve est devenu l'axe principal des échanges.

Il y a trois façons de remonter le Nil : le halage des navires est utilisé pendant une partie de l'année, mais il est impraticable pendant la saison des crues qui est justement celle du commerce. Les berges sont trop fluctuantes à cette époque, envahies par les arbres et les joncs.

La deuxième façon d'avancer, c'est à la rame ; mais les rameurs rognent beaucoup trop d'espace au détriment des marchandises. La solution royale, assurément, c'est la voile : les vents dominants poussent vers le sud alors que les courants poussent vers le nord. Les esprits de l'eau et de l'air se sont fort judicieusement réparti les rôles : un modèle de courtoisie à l'attention des mortels ! Vous ne manquez pas de les en remercier tous les jours, au cas où ils changeraient d'avis… et ça marche !

Quant au voilier que vous manœuvrez, il n'a rien à voir avec ces petites barques de pêcheur que tout un chacun utilise. Un bateau à vent est coûteux, ne serait-ce qu'en raison de son mât taillé dans un majestueux tronc d'arbre : il n'est pas à la portée d'un simple individu. Votre vaisseau a été bâti par la communauté et il appartient au village : vous êtes son pilote, pas son armateur.

Vous profitez de vos voyages dans le Sud pour acheter les armes et les outils en pierre qui vous font cruellement défaut. Le delta est une terre d'argile par excellence, très utile dans le domaine du bâtiment mais

impropre à l’armement. Quant à utiliser le cuivre importé du Sinaï, ça ferait cher la binette !

Autrement dit, en termes d’atouts militaires, vous n’êtes pas bien loti ; et d’ailleurs, vous commencez à le ressentir lors de vos voyages jusqu’en Haute-Égypte : il y a là-bas quelque chose de moins paisible, de plus belliqueux, de plus viril. C’est triste à dire : votre retard dans le domaine de l’armement finira par vous être fatal.

La fin de l’âge égalitaire
(– 3600, Nagada, Haute-Égypte)

Vous êtes un potier. Potier tout court : c’est votre seule activité professionnelle et en soi, c’est déjà une sacrée révolution. Vous laissez aux autres les labeurs de l’agriculture : vous n’avez plus besoin de cultiver la terre, il vous suffit d’échanger vos céramiques contre de pleins sacs de blé. Grâce à votre habileté à pétrir l’argile, vous êtes devenu un spécialiste : tout le monde s’arrache vos créations, même ces lointains étrangers du delta dont les réalisations n’arrivent pas au chevet des vôtres.

C’est un cercle vertueux : en produisant vos poteries à la chaîne, vous améliorez considérablement votre technique. La mise en place d’un réseau de spécialistes s’avère beaucoup plus efficace que cet agrégat d’hommes à tout faire qui prévalait jusqu’alors : il y a déjà une forme de taylorisation dans cette façon de procéder.

Bien sûr pour en arriver là, il faut une population nombreuse : à vous seul, vous alimentez en poteries plusieurs centaines de paysans. Inconcevable à l’échelle d’un petit village ! Aujourd’hui, Nagada (*Nebout* en égyptien[1]) a atteint la taille critique autorisant la spécialisation, et vous le devez à vos pires ennemis.

Ces derniers temps, vos relations avec les Libyens de la savane se sont beaucoup tendues : toujours plus audacieux, ils multiplient les pillages, usant volontiers de la violence. De nomades respectables dotés d’un certain sens du commerce, ils sont devenus d’authentiques barbares à vos yeux.

C’est le changement du climat qui est responsable de cette évolution. L’optimum post-glaciaire appartient déjà au passé : depuis deux mille ans, du seul fait des paramètres orbitaux de la Terre, les températures sont

reparties à la baisse et les pluies se sont raréfiées. Autrefois densément boisés, les plateaux ont perdu un à un leurs arbres centenaires et les points d'eau permanents se sont épuisés les uns après les autres. Aujourd'hui le gibier se fait rare et les nomades ont faim : plus le temps passe, plus le Nil apparaît comme une magnifique oasis creusée en pleine steppe saharienne. Poussés par le besoin, les Libyens n'hésitent plus à s'attaquer aux maisons isolées pour piller leurs réserves de grain.

Cela a fini par bouleverser les modes de vie dans la vallée : les familles se sont regroupées en puissants villages pour pouvoir mieux se défendre. C'est ainsi que le réseau continu d'habitations dispersées a laissé place à un ensemble de gros bourgs distants entourés de zones cultivées suffisamment vastes pour les alimenter. Nagada est devenue l'une des plus vastes agglomérations de Haute-Égypte : avec ses quelques milliers d'habitants, elle a déjà l'aspect d'une ville avec ses rangées de maisons rectangulaires faites d'argile séchée au soleil.

La forte densité de population y a permis l'apparition de corps de métier bien distincts, et pas seulement dans le domaine de l'artisanat. Face aux attaques des barbares, il a fallu organiser les défenses ; or un bourg de la taille de Nagada ne peut pas s'autogérer comme un petit village. Il faut des chefs pour prendre les choses en main.

Dans un conflit, il y a toujours deux volets à gérer : le spirituel et le matériel. L'Univers étant animé par une multitude d'esprits naturels, aucune victoire ne peut être remportée sans leur agrément. Dans ce domaine comme dans les autres, des spécialistes ont fini par émerger : les sorciers qui, un jour, deviendront prêtres.

Il s'avère toutefois qu'un homme pieux agenouillé devant une horde de barbares n'est pas très efficace pour les repousser : l'agrément des esprits ne suffit pas, il faut les aider un peu. La population doit prendre les armes, guidée par des chefs de guerre qui, un jour, deviendront rois.

Vous vivez aujourd'hui un tournant : l'ère profondément égalitaire du néolithique est en train de s'éteindre peu à peu, recouverte par les premières briques de l'époque historique. Le paisible chapelet de villages nilotiques va bientôt céder place à un nouveau système politique : celui de la cité-État. Dans leur sillage, les conflits jusqu'alors localisés prendront de toutes nouvelles dimensions jusqu'à se transformer en guerres ouvertes.

Le triomphe des guerriers
(– 3400, de la Nubie à Hierakonpolis)

Vous êtes un éleveur-mineur-marchand nubien. Comme les Égyptiens, vous vivez sur les rives du Nil qui vous apporte eau et nourriture. Pourtant, une barrière efficace vous sépare de l'Égypte proprement dite : la « première cataracte ».

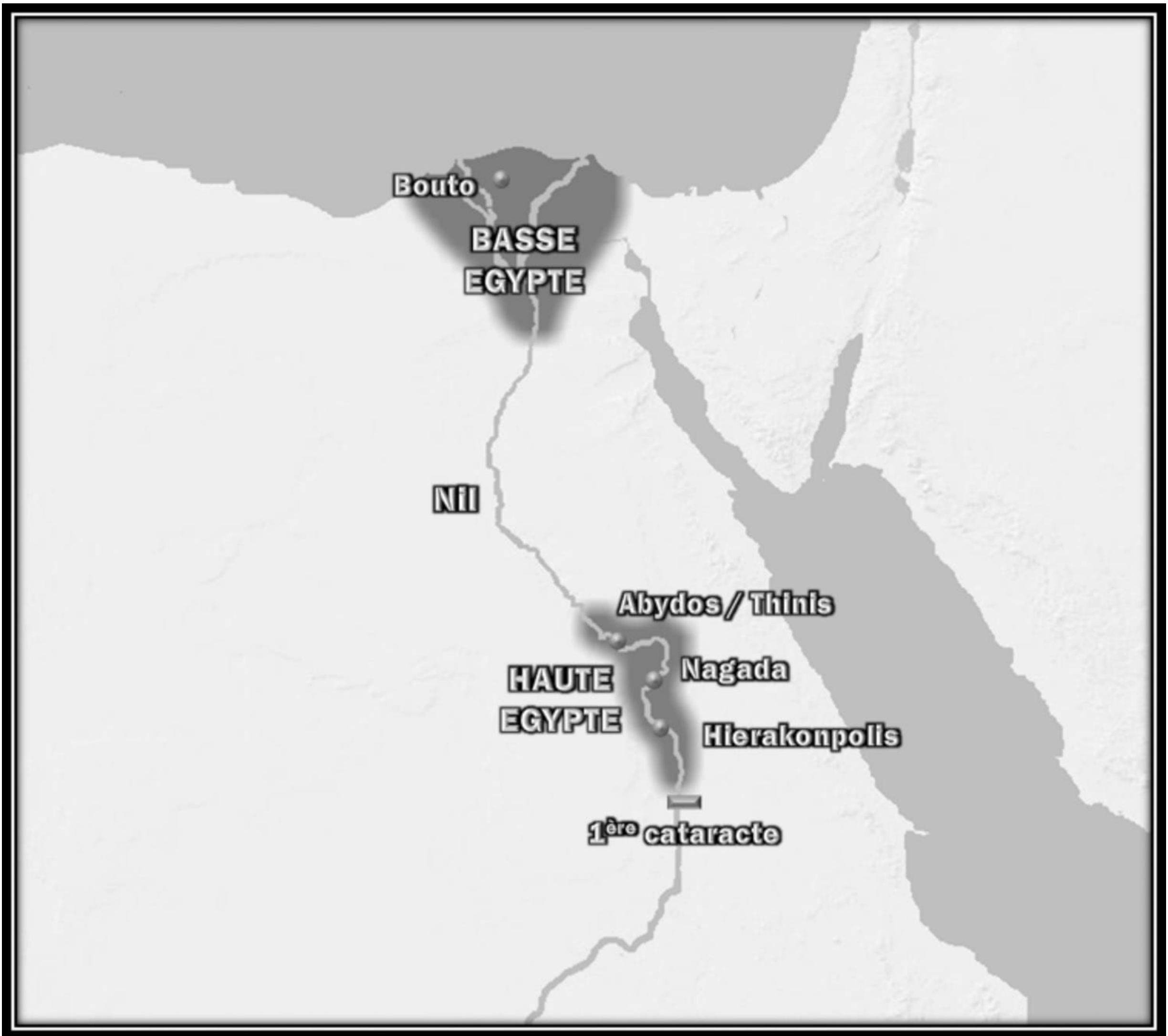


Figure 4. Les deux pôles de civilisation à l'époque prédynastique (vers – 3300)

Les cataractes du Nil sont des bas-fonds qui accélèrent le cours du fleuve et gênent considérablement la navigation. Elles semblent peu de chose, vues de loin ; mais en pratique, elles contribuent à créer une véritable séparation

linguistique et culturelle. À l'avenir, elles constitueront des marqueurs naturels sanctionnant la progression de la civilisation égyptienne.

La navigation le long du Nil a contribué à homogénéiser les différents dialectes de part et d'autre : égyptien au nord, nubien[2] au sud. Dans cette histoire, vous n'avez pas le beau rôle : par chez vous, la vallée est plus étroite, les terres arables plus réduites, la population plus éparse. L'élevage est un complément indispensable à la survie. Cela ne motive pas les Égyptiens à résoudre leur problème de cataracte pour venir vous voir.

Vous détenez un seul trésor digne de leur considération : la Nubie est riche en gisements d'or. À la saison fraîche, vous laissez votre plus jeune fils surveiller les troupeaux, vous reprenez votre pioche et vous partez comme tant d'autres casser du caillou jaune ; puis quand vos stocks sont pleins, vous vous joignez aux caravanes ânières en vue d'écouler votre pactole auprès des Égyptiens. Plusieurs semaines de marche exténuante sont nécessaires pour atteindre votre destination : Hierakonpolis (*Nekhen*), la plus proche cité-État de Haute-Égypte.

C'est là que vous menez votre négoce : les gens riches, qu'ils appartiennent à la noblesse guerrière ou au clergé, sont légion dans cette ville. L'or n'a jamais servi à rien, mais dans une société hiérarchisée, il permet d'afficher son appartenance aux classes sociales supérieures. Vain orgueil ! Au moins cela vous donne-t-il du grain à moudre, au sens propre du terme.

Vous prêtez une oreille attentive aux derniers événements survenus dans la cité. Le roi de Hierakonpolis multiplie les razzias punitives sur les plateaux pour affaiblir les Libyens toujours menaçants. La population de la ville n'hésite pas à mouiller le maillot pour participer à l'effort de guerre, exaspérée par les exactions de ces barbares sans foi ni loi. C'est du manque à gagner pour les activités de production, mais la cité y trouve son compte en extorquant les ressources des villages voisins. C'est un cercle vertueux, à moins qu'il ne soit vicieux : plus on s'agrandit, plus on est puissant, donc plus on peut s'agrandir. La menace libyenne, à l'origine de ce cycle très favorable aux bellicistes de tout poil, n'est déjà plus qu'un front secondaire.

Hierakonpolis n'est pas la seule ville à s'être militarisée : un réseau de cités-États s'est constitué le long du Nil ; et le moins qu'on puisse dire, c'est que leurs relations ne sont pas au beau fixe. Les griefs ne cessent de s'enchaîner à propos de la soumission de tel ou tel village périphérique.

L’Égypte est devenue un gâteau dont on s’arrache les parts avec désinvolture, quitte à devoir tuer le voisin si nécessaire. Signe des temps, Hierakonpolis s’est entourée d’une enceinte protectrice : l’époque n’est plus à la confiance. Navrant spectacle que ce pays naguère paisible pris au piège de sa propre course aux armements ! C’est avec un soulagement immense que vous retrouvez les espaces silencieux de votre Nubie.

Les gens heureux n’ont pas d’histoire, dit-on : votre pays ne fera guère parler de lui dans les siècles à venir. À l’inverse, l’Égypte s’apprête à entrer dans un âge guerrier tellement glorieux que ses héros seront propulsés au rang de divinités par leurs descendants. Les événements qui se profilent constitueront la base de l’univers mythologique égyptien pour les millénaires à venir.

L’époque prédynastique : l’âge mythologique (3310 – 3220)

Le premier roi de Haute-Égypte (– 3310, Nagada)

Vous êtes le roi de Nagada et si vous le permettez, nous vous appellerons tout simplement Seth. Vos actions inspireront ce dieu mythologique qui demeurera l’un des principaux membres du panthéon égyptien pendant toute l’époque antique. À ce titre, vous êtes l’un des plus vieux personnages à laisser une trace dans l’Histoire de l’Humanité[1].

Vous vivez à une époque particulièrement belliqueuse où les cités-États se livrent des guerres acharnées tout en luttant contre les incursions des pillards libyens. Votre ville de Nagada (*Nebout*) est l’une des trois grandes de Haute-Égypte aux côtés d’Abydos (*Abidjou*) au nord et Hierakonpolis (*Nekhen*) au sud. Encerclé par ces deux rivales, on aurait pu vous croire bien mal positionné ; mais ces menaces vous ont poussé à accroître votre puissance militaire. Longtemps vous avez joué de la division de vos ennemis pour avancer masqué ; et aujourd’hui, vous êtes prêt à vous jeter dans la mêlée.

Abydos est la première à tomber sous la pointe de vos lances : un événement d’une portée historique ! Le roi de Hierakonpolis, désemparé par votre incroyable audace, vous déclare aussitôt la guerre, mais il est déjà trop tard : sécurisé du côté nord, vous pouvez rapatrier toutes vos armées vers le sud.

Vous atteignez l'ennemi au beau milieu d'un champ. Les hommes des deux bords, munis d'une simple pique et d'un fragile bouclier de roseau, se meuvent en bon ordre de marche. On a tourné définitivement la page des batailles tribales de l'âge égalitaire : aujourd'hui tous les soldats obéissent à leur général comme des moutons qu'on mène à l'abattoir. La hiérarchisation de la société est une véritable aubaine pour les rois dans votre genre : en créant des classes inférieures, on augmente leur efficacité au combat. Le roi adverse est tué au premier assaut et ses hommes se débandent : c'est fini. Vous pouvez entrer triomphant dans les rues de Hierakonpolis. Toute la Haute-Égypte est à vos pieds : quelle consécration !

Vous ne comptez pas en rester là : au nord d'Abydos se dressent d'autres cités-États aux dimensions plus modestes, toutes fébriles, qui vous ouvriront leurs portes à la seule annonce de votre nom. Partout les gens tremblent : vos victoires sur Abydos et Hierakonpolis ont muselé toutes les oppositions.

Plus loin encore s'étendent les populeuses cités du delta du Nil. Ces gens-là sont des primitifs : vous n'en ferez qu'une bouchée, et bientôt vous deviendrez le premier monarque à régner sur un royaume d'Égypte unifié. Vous serez celui qui a su ramener la paix et la prospérité le long du Nil : à jamais vos descendants loueront votre nom…

Dans vos rêves, bel ombrageux ! Car l'Histoire, cette grande ironique, fait rarement ce qu'on lui dit. Vous n'arriverez jamais à vos fins, et bientôt vous devrez ployer face à un adversaire trop fort pour vous. C'est lui qui finira par récupérer la gloire de vos premiers exploits.

Jeté à l'opprobre par vos ennemis, vous entrerez bel et bien dans l'Histoire, mais sous une tout autre facette. En tant que principale figure de cet âge guerrier, vous deviendrez le symbole même de l'autoritarisme et de la fureur destructrice. C'est ainsi : à la fin, ce sont toujours les vainqueurs qui refont l'Histoire.

La Dame-Cobra (– 3280, Bouto)

Vous êtes Ouadjet, reine de Bouto. Tout comme Seth, vous serez divinisée plus tard par les théologiens ; et le moins qu'on puisse dire, c'est que vous ne déméritez pas votre place dans le panthéon égyptien !

Cela fait belle lurette que Bouto constitue l'une des plus vastes cités de Basse-Égypte. Votre pays n'a jamais été unifié : longtemps les villes se sont contentées de vaquer à leurs occupations, lymphatiques. La désertification du Sahara s'est montrée beaucoup moins préoccupante par chez vous que dans le Sud : guère inquiétés par les attaques des Libyens, vous avez poursuivi votre vie tranquille sans chercher à évoluer. Il faut le reconnaître : vous avez fini par prendre du retard sur la Haute-Égypte, et pas seulement dans le domaine de l'armement. Vos céramiques elles-mêmes sont moins élégantes et vos habitations plus modestes. Les gens du sud vous prennent pour des primitifs… mais vous êtes en train de leur prouver qu'ils vous ont un peu sous-estimés.

Seth, devenu le maître de toute la Haute-Égypte, a fini par s'avancer jusqu'à votre pays. Convaincu de sa supériorité, il est arrivé la bouche en cœur, prêt à recevoir vos hommages. À sa grande stupeur, toutes les cités du delta ont sonné le branle-bas de combat et se sont alliées pour l'occasion. Surpris par cette union inopinée, il a été obligé de marquer le pas.

Très vite, votre mari a pris la tête de la coalition, mais il est mort en pleine bataille ; en l'absence de descendance, vous avez pris les rênes. Vous avez eu fort à faire avec les résistances de toutes sortes : quand on est une femme, il faut batailler comme une diablesse pour asseoir son autorité, qu'on soit d'Égypte ou d'ailleurs ! Heureusement vous avez du caractère : vous savez mener les hommes à la baguette. Après des années de combats, votre position sur le trône de Bouto s'est affermie. Dans les rues, les gens vous affublent maintenant d'un surnom évocateur : la dame-cobra. C'est devenu votre animal-totem.

Seth aurait pu profiter de ces troubles pour progresser dans le delta, mais il a été retardé par les révoltes des cités conquises en Haute-Égypte. Trop habitués aux cités-États, les Égyptiens restent encore hermétiques à l'idée d'un royaume unifié. En réprimant les insurrections, Seth n'a fait qu'attiser les haines. Aujourd'hui, son autorité sur le haut-pays est déjà en train de s'effriter.

L'heure est venue d'abattre votre carte maîtresse : le prince héritier de Hierakonpolis, un certain Horus, s'est réfugié chez vous dès les premières heures du conflit. Ce n'était alors qu'un bébé vagissant tout ce qu'il y a de plus inoffensif ; mais aujourd'hui, le bébé est devenu grand, et là-bas dans le Sud, les gens réclament son retour.

Horus vous doit tout et il le sait : après sa victoire, il vous renverra la balle. Bientôt votre alliance contre Seth portera ses fruits jusqu'à faire entrer l'Égypte dans une nouvelle ère.

Une alliance fondatrice (– 3280, Abydos)

Vous êtes Horus, prince de Hierakonpolis et principal espoir des peuples opprimés du sud. Vous avez passé votre enfance dans le giron de la reine Ouadjet à Bouto. Vous y avez appris tout ce qu'un homme de votre condition est censé savoir : les intrigues politiques comme les techniques de combat n'ont aucun secret pour vous. L'année dernière, elle vous a laissé repartir dans le sud avec pour mission de mettre un terme à la puissance de Seth. Vous entendez bien ne pas la décevoir.

À Hierakonpolis, beaucoup de guerriers rejoignent votre insurrection. Cependant, la plupart sont de pauvres paysans sans formation : face à Seth, cela ne suffira pas. Il vous faut trouver de nouveaux alliés. Vous tournez d'emblée votre regard en direction d'Abydos : par là-bas, les rebelles ne cessent de multiplier les insurrections, menés par un vieux roi déchu. Or celui-ci a encore sa petite-fille à marier : peigné et rasé de près, vous demandez sa main afin d'unir vos forces. Papi y consent, à une condition : en contrepartie, vous devrez implanter votre nécropole royale à Abydos.

Vous vous empressez d'accepter en opinant de la tête : le vieux gatouille, c'est indéniable ! Sa petite-fille, il la vend pour pas cher ! Et pourtant il faut se méfier des apparences : le vieillard a l'esprit bien plus vif qu'il n'en a l'air… Sur le long terme, c'est bel et bien sa ville qui retirera tout le prestige de votre alliance : nous y reviendrons, cher lecteur.

En attendant, vous avez du pain sur la planche : maintenant que vous avez le soutien de Bouto et l'alliance d'Abydos, vous êtes assez fort pour renverser le tyran de Nagada dans l'abîme. Le destin de l'Égypte est entre vos mains.

L'ancêtre de tous les pharaons (– 3280, Hierakonpolis)

Vous êtes une paysanne des environs de Hierakonpolis et vous avez la chance de posséder quelques vaches. En général, les femmes restent confinées à l'intérieur de la maison pour faire la cuisine, le tissage, la vannerie, et pour éduquer les enfants. Mais les vôtres sont devenus grands, ce qui vous laisse un peu de temps pour aider votre mari qui ploie sous ses rhumatismes.

Aujourd'hui, c'est relâche pour tous les deux car c'est jour de fête : tout le monde afflue dans la ville pour la cérémonie. L'abominable tyran de Nagada est tombé et la guerre est terminée. L'heure est venue pour Horus de célébrer sa victoire en grande pompe aux côtés de sa nouvelle épouse, entouré des prêtres venus de toutes les villes de Haute-Égypte. Le processus initié par Seth est aujourd'hui arrivé à son terme : la vallée du Nil est tout entière rassemblée autour d'un seul monarque jusqu'à la première cataracte.

En voyant Horus approcher sur un palanquin aux côtés de sa tendre et chère, vous vous sentez défaillir. Brodés sur leurs étoffes soyeuses brillent des turquoises, du cuivre, de l'ivoire et de l'or de Nubie. Le roi porte la coiffe de votre ville qui représente la déesse Nekhbet, un vautour aux ailes déployées : elle entoure sa nuque avant de redescendre sur le torse en deux larges bandes aux rayures horizontales, comme si elle protégeait le roi contre ses ennemis de l'invisible.

Pour se démarquer des anciens dynastes qui régnaient jadis sur la ville, Horus arbore un attribut royal supplémentaire : une haute couronne blanche terminée par un petit bourrelet, symbole de sa domination sur toute la Haute-Égypte. La coiffe et la couronne, deux attributs qui demeureront indissociables des rois d'Égypte jusqu'à la fin des temps.

Pendant ce temps dans le nord, vos alliés de Basse-Égypte ne sont pas en reste. Pour la première fois de son histoire, le delta se retrouve unifié autour de sa capitale, Bouto. Outre son cobra fièrement dressé sur son front, Ouadjet arbore une couronne destinée à symboliser cette unité nouvelle : elle représente un trône de couleur rouge surmonté d'une fragile tige de papyrus, cette plante indissociable de la Basse-Égypte. L'uraeus et la couronne rouge, deux attributs qui resteront ceux des pharaons.

En cet âge épique, le pays des Égyptiens vient de se structurer en un ensemble géopolitique stable qui respecte sa division naturelle. Cette dichotomie nord/sud s'ancrera tellement dans les mentalités que longtemps

après, à l’âge de gloire des pharaons, l’Égypte continuera d’être appelée le « Double-Pays ».

Après une longue période de paix, la guerre finira pourtant par reprendre, mettant aux prises les deux royaumes ; et une fois de plus, c’est la Haute-Égypte qui montrera sa supériorité militaire. Cela aura des conséquences décisives sur le prestige de nos deux héros : sans être oubliée, Ouadjet sera reléguée au second plan dans le panthéon égyptien tandis qu’Horus sera porté sur le devant de la scène. À l’avenir, tous les rois d’Égypte porteront son nom, comme pour récupérer une part de son aura divine. Le terme de Pharaon n’apparaîtra que beaucoup plus tard, au Nouvel Empire. Les bouleversements de votre époque constituent le socle de la civilisation égyptienne pour les millénaires à venir.

La découverte de l’écriture
(– 3250, comptoir égyptien du Levant)

Vous êtes un négociant égyptien, un intermédiaire installé dans l’un de ces opulents comptoirs de Palestine qu’on appellera plus tard le pays de Canaan. Vous vous sentez chez vous ici, dans ce petit bout d’Égypte situé par-delà les mers.

Il est loin, le temps où le commerce se faisait à dos d’âne par les steppes du Sinaï : cette traditionnelle terre de passage a poursuivi son assèchement et les points d’eau sont devenus trop rares. Avec la construction de voiliers plus robustes, la route maritime est devenue plus rapide et plus sûre : les Égyptiens ont beau détester la mer, ils préfèrent braver les tempêtes plutôt que les attaques des pillards du désert.

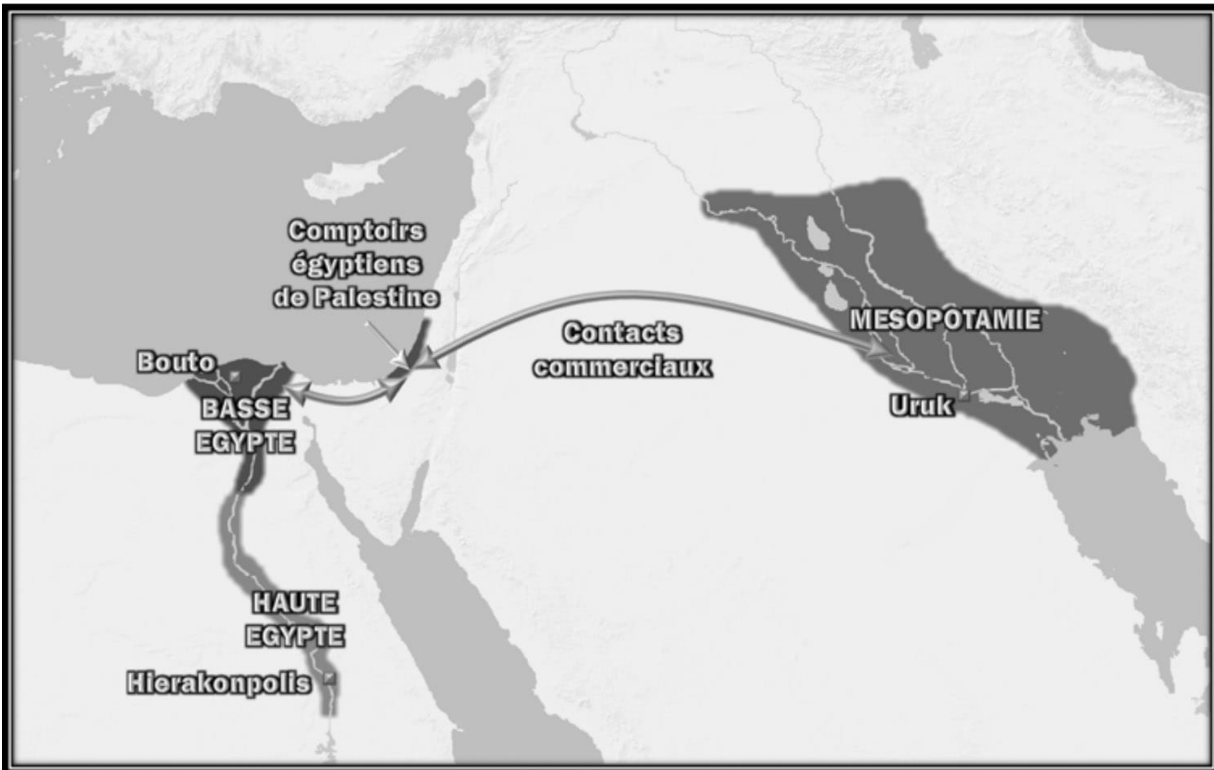


Figure 5. Les contacts indirects avec la Mésopotamie favorisent un développement synchrone

Votre comptoir est devenu un véritable village colonial. Des habitations permanentes sont sorties de terre et les premiers colons ont été rejoints par leurs familles, attirant les autochtones des environs. Vous habitez dans une bourgade éminemment cosmopolite.

Vous servez d'interprète et vous savez marchander comme personne : vous allez à la rencontre des marchands étrangers qui viennent du nord fertile ou de l'orient désertique, vous troquez leurs cargaisons contre vos produits venus d'Égypte, puis vous stockez tout cela dans vos entrepôts en attendant l'arrivée du prochain navire venu de Bouto ou d'ailleurs.

L’unification de la Basse-Égypte a considérablement amplifié les flux commerciaux à travers ce petit coin de Méditerranée.

Certains convois arrivent tout droit d’un pays situé par-delà les steppes arabiques : la Mésopotamie. Vous n’y êtes jamais allé car le voyage est long et inconfortable, mais vous savez qu’une civilisation opulente s’y épanouit. Aux dires des marchands, une ville immense s’étend sur les rives de l’Euphrate, une sorte de cité-monde : Uruk. Avec ses vingt mille habitants, elle écrase littéralement toute forme de concurrence à l’échelle du globe. Elle est devenue le centre d’un immense réseau économique qui a tous les aspects d’un empire. Vos modestes capitales, Hierakonpolis et Bouto, font pâle figure à côté.

Aujourd’hui, vos interlocuteurs vous paraissent plus fébriles qu’à l’accoutumée. Ils vous expliquent que le gouvernement d’Uruk, dépassé par la masse d’informations à mémoriser, s’est mis dans l’idée de graver toutes les transactions dans l’argile. Les hauts fonctionnaires utilisent des signes connus d’eux seuls pour consigner la quantité et la nature des biens qui entrent et qui sortent des entrepôts du palais : il est devenu très difficile de puiser dans les réserves sans alerter leur vigilance.

L’écriture… Vous faites la moue. Quelle invention de psychopathe ! Ces Sumériens ont vraiment une mémoire de poisson-clown ! Qu’est-ce que vous allez en rire avec vos camarades, ce soir autour d’un bon petit vin local ! Et bientôt les marins colporteront cette folle histoire jusqu’aux confins de la Haute-Égypte. Les blagues sur les étrangers, c’est toujours un succès !

Et pourtant… Pourtant l’idée va faire son chemin jusqu’à s’installer dans quelque recoin obscur d’un prêtre particulièrement zélote. La graine y germera pour engranger quelque chose de nouveau et d’infiniment plus riche. En Égypte comme en Mésopotamie, l’écriture va bientôt révéler toute son utilité, tant et si bien que les hommes ne pourront plus se passer d’elle… à la plus grande joie des historiens du futur.

Telle est la puissance de ce fabuleux binôme qui défie par ses innovations le reste du monde : l’Égypte et la Mésopotamie. Elles ont beau ne pas se parler, elles ont besoin l’une de l’autre. Grâce aux contacts de proche en proche, elles finissent toujours par bénéficier mutuellement de leurs innovations, chacune à sa manière. C’est ainsi que leur développement synchrone laissera en plan le reste du peloton mondial. Les civilisations

chinoise, indusienne ou minoenne, pour ne citer que les plus anciennes, devront encore attendre un bon millénaire avant de sortir de leur néolithique primitif. Pendant ce temps, les deux civilisations-sœurs héritières du Croissant Fertile seront les seules à pavoiser en pleine lumière.

La cité d'Occident (– 3220, Abydos)

Vous êtes le grand prêtre de Khentamentiou, gardien des clés de la Cité royale de l'Occident : Abydos. Depuis le serment d'Horus, c'est là que sont enterrés tous les rois de Haute-Égypte, ainsi que les reines et les principaux notables.

La journée a été longue car vous avez dû présider la cérémonie d'inhumation du dernier roi en titre. L'assemblée a fini par regagner ses quartiers, vous laissant seul avec deux prêtres fossoyeurs pour finir le travail. Vous vous assurez que tout est en place dans la chambre souterraine. Il ne faut pas badiner avec ces choses-là : c'est la vie éternelle qui est en jeu.

Les pratiques funéraires n'ont pas tellement changé depuis les temps néolithiques : on enterre toujours le corps au fond d'un puits en l'entourant de tous ses objets quotidiens pour qu'il se sente ici chez lui. Depuis l'unification de la Haute-Égypte, les tombeaux royaux sont devenus de véritables palais souterrains constitués de plusieurs chambres interconnectées. Le puits n'en est plus que la porte d'entrée.

À elle seule, la géographie de l'Égypte est une véritable invitation au culte des morts : tandis que les vivants sont contraints de vivre en zone inondable, les défunts se reposent en cale sèche dans des nécropoles qui semblent braver l'éternité. Le concept de l'immortalité de l'âme en découle : la survivance de l'esprit semble intimement liée à celle de la matière. Qu'on détruise tout témoignage matériel du défunt et celui-ci s'évapore dans le néant.

Ces dernières décennies, l'essor d'un clergé officiel a contribué à enrichir ces croyances primitives. À vos yeux, l'homme possède de nombreuses enveloppes immatérielles aux contours fluctuants dont voici les trois principales[2] :

– le *ka* est le souffle de vie. Il quitte le corps à sa mort mais peut rejoindre celui d'un héritier à condition que les prêtres lui donnent un petit coup de pouce. Le transfert du *ka* royal est l'une de vos tâches les plus importantes ;

– ensuite il y a l'*akh* qui s'envole en quittant toute accroche matérielle. Celui-ci passe hors de portée des mortels pour gagner le monde des morts, l'Occident. Souvent le défunt doit s'en contenter, mais il devient alors un fantôme sans substance errant dans les vapeurs éthérées de l'Immatériel. La version moins glorieuse de l'*akh* est appelée l'Ombre ;

– la troisième composante est sans doute la plus importante à vos yeux : c'est le *ba*. C'est lui qui permet au défunt de maintenir une accroche avec le plan terrestre, l'empêchant ainsi de devenir une ombre cantonnée à jamais dans les limbes. Le *ba* offre un moyen de connexion avec la matière. Un simple tombeau peut servir de maison au défunt ; si l'on y joint ses outils préférés, il pourra y poursuivre ses activités quotidiennes ; quant aux offrandes de nourriture, elles lui permettront de réaliser de véritables banquets outre-voile.

Le problème avec le ba, c'est sa fragilité. Au fur et à mesure que les décennies s'écoulent et que les tombes s'accumulent dans les nécropoles, on en vient à oublier l'identité de leur propriétaire. Quand cela se produit, c'est le drame : le défunt perd son ba et devient aussitôt une ombre.

Vous vous êtes longtemps demandé comment éviter une telle tragédie. Et puis vous vous êtes souvenu de ces rumeurs venues de Mésopotamie : par là-bas, les gens gravent dans l'argile ce qu'ils ne peuvent pas mémoriser. Aussi avez-vous pris cette décision historique : pour la première fois, les poteries funéraires de votre roi seront munies de symboles mentionnant son nom.

L'écriture… Comme chez les Sumériens, elle sert avant tout d'aide-mémoire, mais la vôtre est destinée aux morts et non aux vivants. Convenablement identifié, le tombeau se transforme en refuge éternel pour le ba, lui conférant une forme d'immortalité. Par son caractère incantatoire, votre écriture possède des vertus magiques aux antipodes de l'objectif tout à fait terre-à-terre des Sumériens.

Tout est en place dans le tombeau : vous vous faites hisser au moyen d’une corde et vous regagnez la base du tumulus dressé pour protéger l’entrée du puits et marquer l’emplacement de la tombe. Il ne s’agit que de la partie émergée de l’iceberg, et pourtant cette partie prendra un jour des dimensions absolument pharaoniques…

De retour en plein air, vous réalisez que le soleil est déjà couché. Une longue marche vous attend avant de regagner le centre-ville d’Abydos. À la lueur du crépuscule, vous apercevez de nombreux chacals qui errent entre les tombes : ces charognards, attirés par l’odeur des cadavres, abondent dans les nécropoles. Et lorsqu’ils se mettent à japper, vous en ressentez comme un frisson dans le dos : ces animaux véhiculent le ba des défunts sortis visiter leur belle ville, tels des feux follets. Votre animisme primitif a déjà subi un glissement vers le polythéisme : ce ne sont plus les esprits qui animent votre environnement naturel, mais le ba des dieux et des défunts. Le chacal, animal fétiche des esprits de l’Occident, deviendra un jour le véhicule du dieu des nécropoles : Anubis.

À Abydos, tout vous ramène au culte des morts. En tant que gardienne de la nécropole royale, cette ville est devenue une véritable cité sainte spécialisée dans les rites du Grand Passage. Les temples s’y sont multipliés, et avec eux toutes leurs dépendances rassemblant agriculteurs, éleveurs et artisans. Depuis qu’Horus a décidé d’en faire sa nécropole royale, son éclat n’a cessé de croître : à chaque décès royal, elle s’enrichit d’un souverain supplémentaire. Peu à peu, elle est devenue le véritable cœur culturel de la Haute-Égypte, détrônant la capitale Hierakonpolis.

Comme il se doit, cette ville funéraire est située sur la rive occidentale du Nil : c’est la rive des morts. En corollaire, l’administration civile a dû se réfugier de l’autre côté, à Thinis (*Tjenu*). En peu de temps, le gouverneur de cette bourgade est devenu l’un des personnages les plus influents de toute la Haute-Égypte. Et un jour, c’est de là que s’accomplira l’unification de l’Égypte. Voici bientôt venir le temps glorieux des pharaons.

L’unification de l’Égypte : les rois fondateurs (3200 – 3080)

Le roi Scorpion (– 3180, entrée du delta)



Figure 6. Détail d’une massue où figure un roi « Scorpion »

Ce roi de Haute-Égypte (couronne blanche) désigné par le symbole du scorpion semble avoir dominé la Basse-Égypte (papyrus). Sa position dans la chronologie prédynastique reste très incertaine.

Vous êtes un paysan-guerrier au service de l’armée du roi de Haute-Égypte, un roi qui deviendra célèbre par l’intermédiaire de son animal-totem, le Scorpion. On est au solstice d’été, en pleine saison guerrière : les moissons sont terminées, transformant les hommes en main-d’œuvre disponible pour les batailles en tous genres. Les opportunités ne manquent pas : les greniers du delta sont pleins et ne demandent qu’à être pillés. Il vous reste encore quelques semaines avant que la crue du Nil ne transforme les cités ennemies en îlots imprenables.

Vous avez appris à mépriser les habitants de Basse-Égypte : ils parlent un patois archaïque, ils ont des mœurs étranges, ils sont technologiquement attardés et surtout, ils sont faibles à la guerre. C’est en tout cas ce que vos chefs vous rabâchent à longueur de journée… L’alliance entre Horus et Ouadjet a fait long feu : aujourd’hui l’Égypte est de nouveau livrée aux méfaits de la guerre, transformant les fins de printemps en carnages.

Embrigadé d’office par les hommes du roi, vous voilà bien loin de votre foyer : vous avez dégringolé le Nil avec tous les autres jusqu’à pénétrer en territoire ennemi. Juste à votre gauche sur la rive occidentale se dresse la nécropole des Rois du Nord : Tarkhan. Elle est située tout près de la frontière, à l’écart de la tourbe du delta dont les asticots ruinent systématiquement les édifices destinés à braver l’éternité. Une véritable aubaine pour vos armées ! Si vous parvenez à conquérir ce petit bout de terre, vous leur porterez un coup sévère au moral.

Les deux armées sont prêtes pour le face-à-face. Vêtu d’un simple pagne comme tous vos congénères, vous êtes complètement perdu dans la mêlée. Votre femme vous a confectionné un bouclier en roseau tressé, pas très solide mais bien assez pour dévier les coups perdus. Vous êtes muni d’une lance toute simple, celle-là même qui sert à protéger vos troupeaux contre les pillards des steppes.

Au signal, vous vous ruez sur l’ennemi. Les combats sont rudes, mais décisifs : vous voyez soudain vos adversaires prendre la fuite comme un vulgaire troupeau de gazelles. La victoire est totale ! Vous pouvez pénétrer sans plus d’obstacle dans le delta.

Dans les mois à venir, vous resterez sur place en garnison, patrouillant pour maintenir l'ordre en vous alimentant sur les récoltes des autochtones. Grâce à vous, votre roi va réussir à maintenir son autorité sur ce plat pays pendant plusieurs années, devenant le tout premier monarque à régner conjointement sur la Haute et sur la Basse-Égypte. Par bien des aspects, il mériterait le titre fort convoité de premier pharaon, mais l'Histoire ne lui portera pas justice : son œuvre trop éphémère reléguera ce roi-scorpion au rang des précurseurs oubliés.

Deux royaumes, une dynastie
(– 3160, Basse-Égypte)

Vous êtes le fils cadet du roi-Scorpion. À l'instar de votre père, on ne connaît pas votre vrai nom : vous laisserez votre empreinte par le biais de votre animal-totem, le Crocodile[1]. En choisissant ce reptile aux dents longues, vous entendez inspirer le respect sur vos turbulents sujets.

Les habitants de Basse-Égypte n'ont jamais accepté la domination de votre père : toute sa vie, il lui a fallu réprimer les révoltes par la force des armes. Il a passé son temps à faire des allers-retours de 1 500 km entre Hierakonpolis et le delta, regrettant amèrement de ne pouvoir se dédoubler.

Se dédoubler… En voilà, une idée de génie ! Il se trouve que vous avez un frère : à vous deux, vous êtes comme la double image de votre père. Pour remettre le pays sur de bons rails, il a décidé qu'à sa mort, son ka passerait simultanément dans le corps de l'aîné et du cadet. Votre frère a récupéré la plus belle part du gâteau : la Haute-Égypte, docile, puissante, familière. Vous avez récupéré la patate chaude : la Basse-Égypte, étrange, bruyante, indisciplinée.

Aujourd'hui, même si l'Égypte se retrouve de nouveau coupée en deux, l'unité dynastique reste préservée : deux frères Horus soudés face à l'adversité. Cette scission volontaire évoque furieusement celle de l'Empire romain qui surviendra dans un avenir lointain ; et comme elle, la vôtre va remporter un certain succès.

Vous pouvez maintenant vous focaliser sur les insurrections du delta en intervenant avant que les choses ne dégénèrent. Et pour asseoir votre autorité, vous épousez une princesse du Nord. Chez ces barbares, les reines

ont un pouvoir presque égal à celui des rois : un lointain héritage de la grande Ouadjet, probablement. En vous voyant parader aux côtés d'une femme bien de chez eux, ces imbéciles acceptent de baisser les armes : ils s'imaginent sans doute que vous sollicitez les conseils de votre épouse ? Cela vous fait bien rigoler : comme si le sexe faible pouvait vous être d'une quelconque utilité !

Vos successeurs vont réussir à surfer sur ces différences culturelles pendant quelque temps encore ; mais un jour, les gens du delta vont se rendre compte qu'ils ont été dupés. Alors, leur colère sera terrible.

La rébellion du nord (– 3090, Basse-Égypte)

Vous êtes une mère de famille installée dans un petit village au cœur du delta. En ce jour, tout le monde est en ébullition : les hommes du roi sont en approche afin de vous extorquer le tribut destiné au Palais, un tribut qu'ils ont l'outrecuidance d'appeler un impôt. Votre mari étant parti à la chasse, vous êtes seule avec votre fille et votre belle-mère aveugle.

Comme tous vos voisins, vous haïssez ces dominateurs sudistes qui occupent votre pays depuis le règne du roi-Scorpion. Au lieu de vous dorloter, votre Horus vous envoie ses milices au moindre sillon de travers. Vous n'en pouvez plus de toutes ces brimades : dans les campagnes, l'exaspération est à son comble.

Debout devant votre porte, vous observez d'un œil mauvais les hommes du roi aborder les premières maisons pour quémander le traditionnel tribut. La tension est palpable : instinctivement, les villageois se regroupent, dents serrées. Lorsque les agents arrivent devant chez vous, vous y puisez le courage qui vous avait manqué jusqu'alors : vous n'affamerez plus vos enfants pour les beaux yeux de ces barbares !

Votre refus surprend vos interlocuteurs. Le ton monte, leur chef se fait menaçant ; il tente de pénétrer chez vous, mais vous faites barrage de tout votre corps. Comme il empoigne votre chevelure, la douleur vous fait commettre l'irréparable : vous vous emparez du couteau posé sur la table de cuisine et vous le plongez dans le ventre de votre agresseur.

L'effarement de ses sbires est total tandis qu'il s'écroule à terre. Quant à la foule au-dehors, elle se sent libérée par votre acte de bravoure. Les

leveurs d’impôts, les « imposteurs », n’ont même pas le temps de réagir : ils se font massacrer sur place.

La nouvelle de votre insurrection gagne rapidement les villages voisins : en quelques jours, c’est tout le delta qui s’embrase. Votre roi fantoche, complètement dépassé, est contraint de s’enfuir piteusement vers le sud pour y trouver le soutien de son cousin, le roi de Haute-Égypte, un tout jeune monarque du nom de Narmer. Pour celui-ci, un choix cornélien se présente : reconnaître votre indépendance ou déterrer la hache de guerre…

Le premier pharaon (– 3080, de Thinis à Memphis)

Vous êtes Narmer, roi de Haute-Égypte. Vous avez passé les premières années de votre règne à consolider votre trône. Dans ce but, vous avez déplacé votre capitale à Thinis, juste en face d’Abydos : Hierakonpolis se retrouvait bien trop excentrée par rapport aux enjeux du nord, perdue tout là-bas dans son Midi.

Aujourd’hui votre autorité sur la Haute-Égypte est bien établie : il est temps de punir les rebelles nordistes pour leur affront à votre dynastie. Vous rassemblez une armée immense constituée de paysans et de professionnels aguerris par les précédents conflits, puis vous vous avancez en direction du delta. Vous restez bien à l’abri derrière les lignes pour protéger votre royale personne, ce qui ne vous empêchera pas de graver des scènes héroïques dans lesquelles vous brisez vos ennemis, seul au-dessus de la mêlée. À votre époque déjà, la propagande est une puissante arme de guerre.



Figure 7. La palette de Narmer (verso)

Le Roi du Sud (reconnaissable à sa couronne) soumet le Delta (reconnaissable aux tiges de papyrus).

Votre campagne rondement menée est un succès total qui confirme s'il en était besoin l'indéniable supériorité militaire du Sud. Vous ne faites aucun quartier : l'époque de la clémence est terminée. Les rebelles nordistes ont trop souvent joué de la mollesse de vos prédécesseurs : ils doivent comprendre que toute nouvelle insurrection sera réprimée dans le sang. Si besoin, vous ferez rentrer cette idée dans le crâne de ces pouilleux à coups de massue.

Il reste à gérer convenablement votre victoire. Vous renoncez à nommer un nouvel Horus du Nord : c'était une très mauvaise idée, finalement. Comme à l'époque du roi-Scorpion, vous dirigerez seul le delta et la vallée ; et si besoin, vous empêcherez toute nouvelle scission par la force des armes.

Pour cela, votre armée doit pouvoir intervenir rapidement en cas de révolte : il lui faut un bastion proche du delta et facile à défendre. Dans ce

but, vous ordonnez l’érection d’une ville-garnison à l’exacte charnière du delta et de la vallée : Memphis (*Ineb Hedj*). Elle deviendra bien vite une véritable cité royale d’où vous gérerez les opérations du Nord. Thinis restera la capitale administrative tandis que Memphis deviendra la capitale militaire. Elle acquerra un tel poids dans les millénaires à venir que le nom de son fondateur restera à jamais gravé dans les mémoires : on vous appellera dorénavant Ménès (*Meni* en égyptien), « Celui qui établit ».

Car en vérité, vous n’êtes pas seulement un grand militaire, et c’est ce qui fait toute votre grandeur : vous savez aussi consolider vos positions, usant de diplomatie quand il le faut. En vue d’apaiser les tensions, vous épousez une princesse du Nord qui prendra le nom de Neith-Hotep. Tout est dans le titre : « Neïth [la déesse du Nord] est satisfaite. » C’est un peu la méthode Coué. Une stratégie qui a toujours fait ses preuves par le passé.

Vous célébrez votre mariage en grande pompe dans votre ville neuve de Memphis. Avec une reine du Nord et un roi du Sud, l’équilibre est restauré, garant d’une nouvelle stabilité sur le long terme. Vous êtes le maître incontesté du Double-Pays et à ce titre, on peut fort raisonnablement vous considérer comme le premier pharaon d’Égypte. Vous êtes le fondateur de ce qu’on appellera la « Ire Dynastie » ; il y en aura trente-trois qui suivront, pratiquement une par siècle… Vous êtes une pierre angulaire dans l’Histoire de l’Humanité et votre ba n’est pas près de se coucher !

Naissance d’une civilisation : l’éclat de la première dynastie (3040 – 2910)

Une religion chamarrée (– 3040, Memphis)

Vous êtes un prêtre installé dans les quartiers tout neufs d’un temple de Memphis en cours d’érection. Le nouveau pharaon Aha, fils de Narmer, vous a confié une tâche royale : compiler toutes les croyances du pays en une religion syncrétique qui puisse être acceptée de tous depuis le delta jusqu’à la cataracte. Une gageure ! Aha entend ainsi consolider l’œuvre de son père par une meilleure cohésion religieuse et culturelle : le jour où les gens du Nord penseront comme ceux du sud, ils cesseront une fois pour toutes de faire valoir leurs droits.

Ce n’est pas une sinécure parce que le pays est couvert d’un fatras de croyances hérité de l’âge de gloire des cités-États : chaque ville a développé ses propres représentations théogoniques qui s’avèrent inconciliables dès qu’on se plonge dans les détails. Votre tâche est de faire transparaître l’unité sous-jacente en connectant de façon à peu près logique ces innombrables divinités. Et pour que les gens s’y retrouvent dans cette fourmilière, vous les représenterez par le biais de l’animal fétiche qui véhicule leur ba : avec un corps humain et une tête bestiale, même un profane illettré peut comprendre la fonction de la divinité.

En ce moment, vous êtes pleinement concentré sur un pouvoir divin particulièrement puissant : celui de l’enfantement. Longtemps la déesse de la fécondité a été perçue comme une femme obèse dotée de seins XXL et

d’un triangle pubien tout à fait démonstratif ; mais naturellement, vous êtes devenus des gens raffinés. Les dieux aiment se cacher : il vous faut du subtil.

Les gens du delta pensent que cette déesse s’incarne sous les traits d’une vache : avec ses puissantes mamelles, c’est l’archétype même de la nourrice aux seins lourds. Ils l’appellent Hathor : fort bien ! Vous ferez d’Hathor une femme aux cornes de vache.

Le problème se complique dès qu’on tourne son regard vers la Haute-Égypte : pour les gens de la vallée, plus habitués aux champs de blé qu’aux prairies grasses, les bovins sont rares. À leurs yeux, Madame Fécondité prend les traits d’une femelle hippopotame nonchalamment immergée dans ses eaux primordiales. Ils l’appellent Taouret : soit ! Vous représenterez cette deuxième déesse comme une Dame à tête d’hippopotame. Les gens n’auront qu’à choisir entre Hathor et Taouret en fonction de leurs affinités.

Vous commencez à diffuser ces images autour de vous, mais vous constatez très vite qu’elles provoquent des confusions terribles. Le problème tient dans le rôle ambivalent de l’hippopotame : si la femelle est placide, le mâle, quant à lui, a très mauvaise réputation. Quand il se sent en danger, il n’hésite pas à charger, renversant les embarcations. Il ravage les cultures par sa masse énorme et peut même provoquer des famines. Les gens en ont une peur bleue, ce qui fait désordre pour une déesse de la fécondité !

Vous êtes en pleine cogitation pour trouver une solution. Soudain, vous avez un éclair de génie : vous affublerez Taouret de pattes de lionne pour évoquer la férocité de la mère protégeant ses petits. Ainsi les gens comprendront tout de suite qu’il s’agit de la femelle et non du mâle. Comme ça tout est clair… Non ?

Bref, entre vos mains d’artiste, la religion égyptienne est en train de se structurer sous la forme d’un polythéisme monstrueusement complexe. Il vous reste à chapeauter le tout en plaçant un dieu au sommet du panthéon. Pour cela, il vous faut une divinité construite de toutes pièces afin qu’il n’y ait pas de jaloux. Or votre ville nouvelle de Memphis, démunie d’histoire, avait justement besoin d’un dieu tutélaire. Ce sera Ptah.

Quels pouvoirs lui attribuer ? Vous avez l’embarras du choix : votre époque bouillonnante d’innovations est propice à la découverte de nouvelles facultés divines. Le pouvoir incantatoire de l’écriture, en

particulier, interpelle : la magie des hiéroglyphes protège le défunt des démons de l'outre-monde tout en rappelant son ba dans le monde terrestre. Ce n'est pas rien !

La Création par le Verbe : un pouvoir immense cédé aux hommes par la grâce des dieux. Ptah sera le Créateur suprême, celui qui a créé le monde par le pouvoir des mots. Quant à Rê, ce n'est encore qu'une divinité mineure vénérée dans une petite bourgade du delta.

Avec vos collègues, vous êtes en train de bâtir ni plus ni moins une religion, une culture, une civilisation. Vous vivez à une époque fondatrice où les idées foisonnent et s'entremêlent, où le génie des hommes se libère, où l'innovation pousse vers un avenir que vous espérez meilleur. Grâce à vous et à vos cousins de Mésopotamie, le Monde est en train de découvrir de toutes nouvelles façons de vivre et de penser.

Sacrifices humains (– 3025, Abydos)

Vous vous tenez devant l'entrée d'un temple d'Abydos, béat, conscient de l'indicible honneur qui vous est accordé : on s'apprête à vous tuer.

Vous avez servi l'Horus Aha pendant les dernières années de son règne, assistant en parfait stoïque aux ébats de sa chambre à coucher, à ses gueulantes proférées en pleine salle à manger, à ses royales déjections scrupuleusement ramassées : vous êtes devenu un proche parmi les proches. Suprême récompense à votre dévouement, il vous a choisi pour l'accompagner par-delà le Grand Passage. Son aura vous permettra d'échapper à l'évanouissement qui attend le tout-venant de la plèbe : il vous offre ni plus ni moins la vie éternelle. Votre ba aura le privilège d'arpenter les vastes salles de son immense demeure souterraine.

Avec la connivence de ses prêtres, Aha n'a pas mégoté : vous êtes une trentaine d'heureux élus, serviteurs et concubines, à pénétrer dans le temple où gît sa dépouille. C'est là, à l'abri des regards de la foule, dans ces ténèbres qui évoquent si bien les mystères de l'Autre Monde, que se fera la cérémonie du Grand Passage. Des prêtres spécialisés dans l'opération vous y attendent. À leurs côtés se trouve le prince Djer venu recueillir le ka de son père.

De concert, les prêtres entonnent des formules magiques destinées à chasser les esprits malins de la route d’Occident. Aha doit se sentir en pleine confiance pour léguer le ka d’Horus à son fils. Grâce à cette transmission, Djer acquerra une légitimité divine qui le mettra à l’abri de toute forme de contestation. Autant dire que les prêtres ont leur mot à dire dans le choix d’un successeur : ils sont les garants de la dignité royale.

Lorsque les prêtres se tournent vers vous, vous ressentez comme une boule au creux de l’estomac : le moment fatal est arrivé. Heureusement, les prêtres vous ont fait préalablement ingurgiter un sédatif destiné à vous propulser au pays des papillons.

Finalement, cela va se faire plutôt en douceur. Vous ressentez une douleur soudaine lorsque la lame en diorite pénètre dans votre cœur, mais vous ne poussez pas un cri, guère plus qu’un hoquet étouffé. C’est ainsi que vous terminez votre vie, perdu dans l’obscurité silencieuse d’un temple d’Abydos, alangui entre les tendres bras de votre assassin.

Un médecin très généraliste (– 2990, Palestine)

Vous êtes un prêtre spécialisé dans les pouvoirs de guérison, et vos descendants du futur vous affubleraient volontiers du nom saugrenu de médecin. Vous avez reçu votre formation religieuse, donc médicale, dans un temple de Memphis ; mais comme vous n’aviez pas de parents haut placés pour vous garantir un premier poste confortable, on vous a envoyé à l’essai dans les colonies de Palestine.

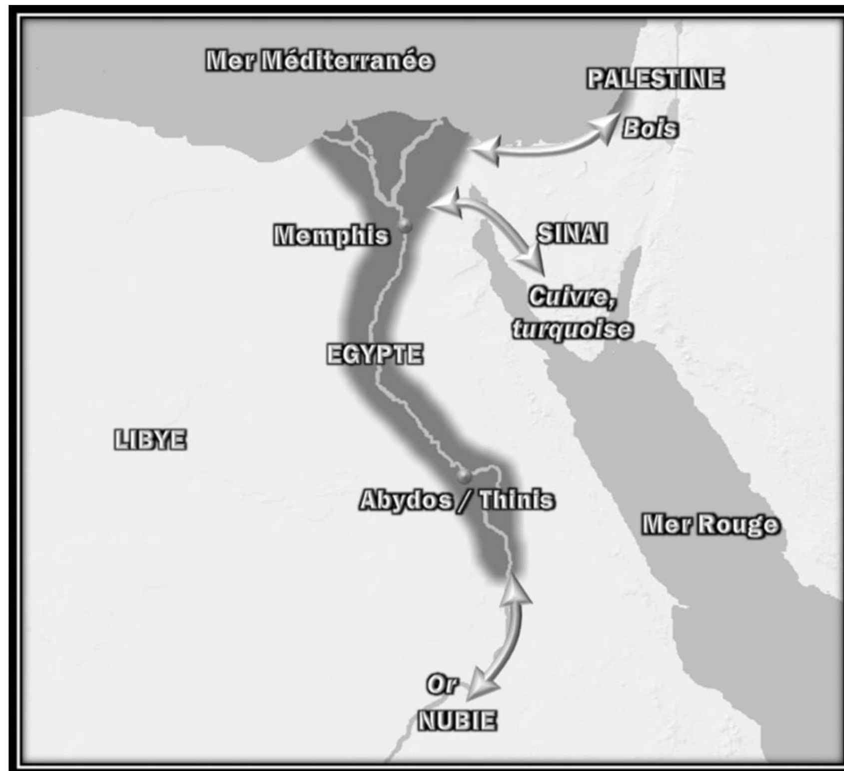


Figure 8. L'Égypte thinite et son réseau commercial (vers – 3000)

Finalement, vous ne regrettez pas cet exil forcé : vous avez une bonne occasion de faire vos preuves dans ce petit village de la bande de Gaza. Les blessés vous arrivent par dizaines depuis le Sud : les attaques des nomades du Sinaï se multiplient et les paysans-colons défendent leurs greniers au péril de leur vie.

Vous pratiquez un peu de chirurgie et vous connaissez les herbes capables d'atténuer la douleur ; mais votre plus grand atout, c'est votre capacité à attirer vers le patient les faveurs divines. Vos incantations magiques s'avèrent très efficaces : votre statut respectable de prêtre et la profonde religiosité des Égyptiens y contribuent beaucoup. Vous avez souvent recours aux amulettes qui matérialisent l'influence divine aux yeux du patient. Effet magique garanti que vos descendants du futur nommeront *placebo* ; tant que ça marche !

Djer, votre pharaon, est un peu responsable de cette nouvelle hécatombe : lassé d'avoir à négocier avec ces nomades aussi voleurs que menteurs, il a décidé d'aller chercher le cuivre et la turquoise directement chez eux, à la source. Pour cela, il a ouvert une nouvelle route commerciale reliant le delta

aux montagnes du Sinaï ; ce qui, naturellement, ne s’est pas fait sans douleur. Asticoté comme une ruche, le Sinaï s’est mis à dégorger ses abeilles dardées de pierre vers les comptoirs palestiniens.

Mesurant l’ampleur du problème, Djer a ordonné l’érection de fortifications à l’extrême sud de Canaan, en lisière des steppes, pour y placer des soldats en garnison. Depuis lors, les patrouilles permettent de réduire l’insécurité dans la région, mais le danger n’est jamais loin : les Égyptiens de Palestine passent des nuits agitées. Tel est le prix à payer pour conserver le contrôle de la Porte du Levant.

Une ribambelle de calendriers (– 2980, Memphis)

Vous êtes un prêtre-astrologue et vous vous tenez sur le toit en terrasse du temple de Ptah en ce début d’été. Vous avez une fonction essentielle au sein du royaume : c’est vous qui orientez l’activité du pharaon pour l’année à venir. Si les astres sont favorables, il peut partir sans crainte à la guerre ; mais s’ils se retrouvent en configuration néfaste, il vaut mieux qu’il reste tranquillement dans son palais, et même au lit si c’est possible. On ne joue pas avec la mauvaise humeur des dieux.

La sphère céleste, immuable et inaccessible, constitue comme un gigantesque message codé concocté par les dieux à l’attention des mortels. Le bal des planètes qui se superpose à ce mouchetage d’étoiles est comme le reflet des aléas terrestres à venir : les astres ne mentent jamais. Quant aux comètes qui s’invitent parfois dans le ciel, elles sont toujours un mauvais présage puisqu’elles font tache devant la perfection céleste : elles signalent l’arrivée d’un mauvais démon dans l’Autre Monde.

Les faits ont prouvé la justesse de vos prédictions au moins une fois sur deux, ce qui n’est déjà pas si mal. Le pharaon Djer vous tient en très haute estime et il a fait de vous son astrologue personnel. Vous avez passé votre vie à guetter les signes divins ; mais après un long règne glorieux, le vieux Djer a mis un terme à ses innombrables campagnes militaires. Vous profitez de votre nouveau temps libre pour vous focaliser sur des sujets annexes qui vous tiennent à cœur.

En ce moment, les prêtres du pays sont en pleine réflexion sur l’élaboration d’un meilleur calendrier religieux. L’enjeu est essentiel : par

leurs prières, les prêtres rappellent le soleil, repoussent les barbares, font pousser les plantes, soulèvent les crues du Nil… Seulement voilà : s'ils tardent à réaliser leurs offrandes, les dieux peuvent se mettre très en colère. Certains recourent aux maladies pour décimer la population, d'autres préfèrent réveiller les barbares. Pour éviter ces fléaux, les prêtres ont besoin d'un calendrier extrêmement strict afin de pouvoir vénérer chaque dieu en temps et en heure – et ce n'est pas une mince affaire parce qu'il y a plus de dieux que de jours dans l'année !

À première vue, cela paraît simple : n'importe quel paysan peut noter l'arrivée d'une nouvelle année grâce au retour des crues. Le problème, c'est qu'il ne s'écoule pas toujours le même nombre de jours entre deux montées des eaux : le calendrier agricole comporte un nombre de jours fluctuant, ce qui est tout à fait incompatible avec un calendrier religieux digne de ce nom. Les prêtres ont besoin de quelque chose de propre avec des fêtes religieuses calées au millimètre : les dieux méritent la perfection !

Le calendrier lunaire est censé résoudre ce problème : il introduit le mois de trente jours qui correspond au temps séparant deux nouvelles lunes. Or douze mois font 360 jours qui correspondent approximativement à l'intervalle entre deux crues successives. Voilà qui est bel et bon : l'année lunaire permet de caler sans mal les différentes dates de louanges aux dieux.

Le problème avec cette année religieuse de 360 jours, c'est qu'elle a tendance à se décaler par rapport au calendrier agricole. Au bout de quelques années, le calendrier lunaire n'a plus aucun rapport avec le cycle des crues : que doit penser Hapy, le dieu du Nil, lorsqu'on célèbre sa gloire en plein hiver ? Un de ces jours, il va finir par prendre la mouche, et pour de bon !

Vous avez une intuition qui permettrait de résoudre ce problème : c'est la raison de votre présence sur le toit du temple de Ptah aux toutes premières lueurs de l'aube. Vous guettez anxieusement l'apparition de Sirius, l'étoile la plus brillante du ciel nocturne : c'est l'époque où elle reste sous l'horizon pendant plusieurs semaines d'affilée. Lorsque vous la voyez émerger de nouveau, votre cœur palpite : conformément à vos prédictions, il s'est écoulé exactement 365 jours depuis sa dernière réapparition. En fait, il s'écoule *toujours* 365 jours : pas un de plus, pas un de moins.

En d'autres termes, le cycle de Sirius possède cette régularité divine que les prêtres recherchent depuis si longtemps, tout en se calant parfaitement

sur le cycle des crues. Par rapport à l’année lunaire traditionnelle de 360 jours, il suffira d’ajouter cinq jours supplémentaires qui seront appelés les « épagomènes ».

Grâce à vous, trois calendriers vont maintenant se côtoyer en terre d’Égypte : le calendrier agricole basé sur la crue, le calendrier lunaire de 360 jours, et le calendrier « sothiaque » de 365 jours (les Grecs affubleront Sirius du doux nom de « Sothis »). Ils resteront le meilleur témoignage de vos remarquables talents d’astronome mis au service de votre profonde religiosité.

Le rééquilibrage du Double Pays (– 2960, Memphis)

Vous êtes Merneith, reine d’Égypte devenue Régente. Rarement femme a bénéficié d’une telle aura : vous êtes à la fois fille, femme et mère de pharaon. Il faut dire que votre généalogie est assez simple : vous avez épousé Djet, le fils de votre père Djer, avec qui vous avez eu un fils, Den. En d’autres termes, votre époux est aussi votre demi-frère.

L’inceste est sans doute le tabou le plus universel de l’Humanité, et pour cause : ce code social repose sur un impératif biologique manifeste. Les dieux ne supportent pas les coucheries entre frères et sœurs et ils le font savoir en leur donnant des avortons débiles. Les Égyptiens ne font pas exception à cette règle d’or, mais vous avez une perception plus souple de cet interdit : avec votre époux, vous partagez le même père mais pas la même mère, donc tout va bien. Et d’ailleurs, les dieux n’ont pas l’air de s’en offusquer : votre fils a passé sans encombre le cap difficile de la tendre enfance et il est devenu un adolescent tout à fait vaillant. Vous avez réussi avec brio à maintenir une pureté de race au sein de votre dynastie, ce qui est le garant de sa stabilité : en évitant d’offrir trop de poids aux familles nobles par la diffusion de votre sang, vous renforcez votre légitimité naturelle.

Votre père a bénéficié d’un long règne de quarante-sept ans : à sa mort, le pays a ressenti un vide immense. Votre époux a pris la relève mais il n’a pas su imposer sa marque : une maladie l’a emporté au bout de quelques années. Depuis lors, c’est votre fils qui tient en main les rênes du pays, mais du haut de ses 12 ans il a besoin d’aide ; et comme vous avez du caractère, c’est vous qui supervisez les affaires d’État. Vous êtes aidée dans cette tâche

par une poignée de conseillers extrêmement compétents qui tenaient déjà la boutique du temps de Djer.

Hélas vous n’avez pas la légitimité d’un Horus : les frustrations accumulées trouvent en vous un exutoire, d’autant qu’une famine a la mauvaise idée de s’inviter dans la danse. Et comme d’habitude, c’est dans le delta que se déclenchent les révoltes les plus sérieuses.

Les efforts d’uniformisation n’ont pas complètement résorbé les différences culturelles entre le Nord et le Sud : les nordistes veulent obtenir des postes de responsabilité à parts égales. Ils veulent faire de Memphis une capitale pleine et entière, et non une simple succursale de Thinis. Enfin ils exigent que les pharaons soient enterrés à Saqqarah, la nécropole de Memphis, en lieu et place d’Abydos.

Vous êtes contrainte de lâcher du lest pour satisfaire leurs revendications. Sur la question très sensible de la nécropole, vous parvenez à trouver un compromis : dorénavant, les pharaons auront un cénotaphe à Saqqarah en plus de leur tombeau d’Abydos. Ainsi leur ba pourra-t-il voyager d’un lieu à l’autre et veiller à jamais sur les Deux Terres.

Pour parachever votre œuvre de réconciliation, vous faites réaliser une couronne tout à fait innovante à l’attention de votre fils : le pschent. Vous y faites greffer la couronne blanche de Haute-Égypte au centre de la couronne rouge de Basse-Égypte. Le symbole est propre à marquer les esprits : le pharaon gouvernera dorénavant les deux pays à parts égales, comme un faucon magnifique volant par-dessus ces divisions séculaires.

Vos remarquables talents diplomatiques vont permettre de restaurer le calme dans le pays. Fort de cet héritage, Den va pouvoir emporter l’Égypte vers son premier apogée.

Les premières fêtes-sed (– 2910, Memphis)

Vous êtes une fille de douze ans et aujourd’hui, vous êtes particulièrement excitée : vos parents se sont enfin résignés à vous sortir de votre trou perdu pour vous emmener à la Ville. L’occasion ne se représentera pas de sitôt : cinq jours de festivités sont prévus pour célébrer la fête-sed de votre pharaon Adjib. Il y aura de la nourriture pour tout le monde, des danseurs et des chanteurs plein les rues, des princes et des princesses en tenue d’apparat

croulant sous les ors et les bijoux. Rien que d’y penser, vous en avez la tête qui tourne ! Bien loin des cérémonies religieuses traditionnelles ternes et lugubres, il y aura cette fois de la joie et de la couleur, du strass et du raffinement. Vous êtes bien certaine d’y trouver enfin votre prince charmant.

Le concept de la fête-sed est très récent : il date du règne de Den, fils de Merneith et père d’Adjib. Après avoir longtemps assuré la prospérité du royaume, ce glorieux monarque a commencé à décliner avec l’âge, soulevant l’inquiétude parmi son entourage. En l’absence d’héritier viable, la Cour a sollicité les prêtres pour qu’ils trouvent un moyen de maintenir Den en vie. Ceux-ci ont déclaré qu’il fallait ranimer le ka affaibli du roi en puisant dans l’énergie divine lors d’une cérémonie exceptionnelle.

La première fête-sed était née. Son succès fut incontestable puisque Den parvint à traverser cahin-caha les cinq années suivantes : depuis, les prêtres s’en gargarisent en vantant à tue-tête l’étendue de leurs super-pouvoirs. Aujourd’hui, la « méthode-sed » est définitivement validée dans l’esprit des gens.

Lorsque l’état de santé du pharaon s’est de nouveau dégradé, le clergé s’est empressé d’organiser une deuxième fête-sed ; mais cette fois, il est devenu manifeste qu’on tirait trop sur la corde : même les pharaons, aussi grands soient-ils, doivent mourir un jour ou l’autre pour transmettre leur ka à leur héritier. Den a fini par y passer comme tout le monde.

Depuis lors, son fils Adjib règne sur l’Égypte et ce n’est pas beau à voir : ce nouveau monarque présente des signes de débilité inquiétants. Voilà ce qui arrive à trop vouloir forniquer en famille ! La Cour n’a pas pu camoufler longtemps l’affaire : voyant la polémique enfler, les prêtres ont décidé d’instituer une fête-sed en toute urgence pour régénérer le ka d’Adjib. C’est pour assister à cette cérémonie exceptionnelle que vous arpentez aujourd’hui les rues de Memphis aux côtés de vos parents.

Il n’y a pas à dire : vous en avez plein les yeux. En revanche, quelle n’est pas votre déception à la vue du pharaon, ce dieu vivant dont vous vous étiez fait tout un monde ! Un homme malingre soutenu par ses proches qui peine à réciter les formules magiques traditionnelles au moment d’assurer les offrandes aux dieux. Un athlète en forme de mollusque qui peine à bander son arc en vue de lancer ses flèches vers les quatre points cardinaux, symbole de sa domination universelle sur le monde. Qu’il est beau, ce

symbole, lorsque ses projectiles tombent mollement à ses pieds ! Toute la journée, vous êtes contrainte de vous incliner face contre terre devant cette épave : vous n’êtes pas près de l’oublier, et le reste de la population non plus !

Cette fête-sed, loin de rétablir l’aura du pharaon, sera un désastre pour son image. Tout le monde sait dorénavant que les dieux ont déserté cet esprit et ce corps malades. Pour la première fois depuis la naissance de la dynastie, d’autres membres de la famille royale commencent à fourbir leurs armes, rassemblant leurs partisans, prêts à se jeter dans la mêlée pour récupérer le trône. Les temps bénis de l’Égypte thinite sont terminés.

La gloire des premiers pharaons

Depuis le règne du roi Scorpion, l’Egypte est divisée en deux royaumes dirigés par une même dynastie venue du sud. A l’avènement de Narmer, le Nord s’est révolté.

-3080	Narmer / Ménès	Unification de l’Egypte depuis le Sud Fondation de Memphis
	Aha	Mise en place d’une religion syncrétique Pacification du Double-Pays
	Djer	Emprise égyptienne sur le Sinaï et la Palestine
	Djet	Un petit roi entre deux grands La reine Merneith assure une régence efficace
-2920	Den	Apogée de l’Egypte thinite Premières fêtes-sed

Le royaume écartelé : les rois thinites à la peine (2895 – 2740)

L’Égypte en pleine guerre civile (– 2895, Moyenne-Égypte)

Vous êtes une jeune fille de seize ans et en ce moment, vous vous trouvez entre les mains de la plus célèbre coiffeuse du village : votre voisine. C’est que vous voulez vous faire belle pour votre premier rendez-vous avec votre fiancé. Vos parents ont eu beaucoup de mal à vous caser : les prétendants ne se bousculaient pas au portillon. Mais vous avez fini par vous trouver votre prince charmant, un fils de paysan-pêcheur boutonneux et calleux des genoux mais gentil comme tout. Le cœur palpitant, vous écoutez à peine votre coiffeuse qui déblatère ses habituels cancans en un flot continu digne du Nil en crue.

En ce moment, toutes les conversations portent sur les derniers exploits du petit-fils de Den, Qa’a. L’espoir est immense : l’Égypte est plongée dans la guerre civile depuis plus de vingt ans. Elle a d’abord opposé le pharaon dégénéré Adjib au prince Sémerkhet, proclamé « unique récipiendaire du ka royal » par quelques prêtres corrompus. Puis Qa’a s’est jeté à son tour dans la mêlée et il a mis tout le monde d’accord en remportant des victoires sur tous les fronts. Finalement, le ka royal avait simplement sauté une génération : Qa’a est en train de rétablir la paix sur tout le Double-Pays.

Vous n’en avez rien à cirer : seul importe pour vous le rendez-vous de ce soir. L’esprit ailleurs, vous partez sans payer. Rien de plus normal : le

concept de la monnaie est inconnu en Égypte. Entre voisins de quartier, les échanges sont basés sur des dons spontanés et des services désintéressés. La voisine a bien voulu vous coiffer ? Votre mère la remerciera en l'invitant à manger, un de ces quatre. Dans ce système économique informel, les biens et les services ont tous une valeur relationnelle : on est moins généreux vis-à-vis des gens qu'on a dans le nez et c'est très bien ainsi. Quant au troc, il est réservé aux étrangers de passage.

La voisine vous souhaite bonne chance en esquissant un sourire malicieux. Elle est aux anges : vous lui avez donné un nouveau sujet de commérages pour le restant de la journée. Ça vaut bien une petite coupe !

Les premiers pilleurs de tombes (– 2855, Abydos)

Le répit aura été de courte durée : après un règne prospère, la mort de Qa'a a de nouveau rebattu les cartes. Les errements d'Adjib et de Sémerkhet ont terni durablement la crédibilité des rois d'Égypte : la population a compris qu'elle n'était pas dirigée par des dieux infaillibles. Aujourd'hui les nobliaux ambitieux n'hésitent plus à faire valoir leurs droits, transformant chaque succession en un véritable parcours du combattant. Le clergé lui-même n'a plus l'autorité suffisante pour imposer un héritier. Après la mort de Qa'a, le pays a littéralement sombré dans le chaos : en ce moment même, plusieurs prétendants s'arrachent la première place en se lançant leurs partisans les uns contre les autres.

Plus que quiconque, vous avez su profiter de cette époque troublée. C'est que vous êtes débrouillard, voyez-vous : vous avez grandi dans les quartiers pauvres de Thinis, utilisant des moyens peu légaux pour gagner votre pitance. Depuis que les forces de sécurité sont occupées à l'extérieur, vous êtes le roi chez vous : avec votre petite bande, vous faites régner la loi dans les ghettos de la capitale, remplaçant l'ordre royal par un autre plus à votre convenance.

Après moult hésitations, vous avez décidé de frapper un grand coup : finies les petites combines qui vous donnent à peine de quoi vivre ! Des richesses immenses vous tendent les bras, juste de l'autre côté du Nil : la nécropole des pharaons d'Égypte s'étend là, sur la rive occidentale, en bordure de la cité sacrée d'Abydos. Les palais souterrains des rois défunts,

silencieux et déserts, n’attendent que votre main secourable pour être délestés de leurs pesants trésors.

Ils ne sont gardés que par une poignée de prêtres somnolents : qui oserait s’attaquer aux fantômes des pharaons, ces dieux d’Égypte qui continuent de régner depuis l’au-delà ? Le simple fait d’entrer dans la nécropole sans autorisation condamne le profane à la damnation éternelle.

Longtemps vos ancêtres ont été bloqués par ce puissant interdit ; mais aujourd’hui la situation a changé. L’aura sacrée des pharaons a été singulièrement revue à la baisse : votre nouveau *credo* est de vous en mettre plein les poches. Une fois parvenu aux portes du royaume d’Occident, vous saurez bien plaider votre cause auprès des dieux de l’Outre-Monde : vous savez si bien bonimenter !

Il n’a pas été facile de réunir une troupe digne de ce nom : vos propres hommes tremblaient comme des feuilles en entendant vos propos. Mais vous avez su convaincre les plus braves.

À présent, vous vous approchez de l’enceinte funéraire délimitant la nécropole du roi Den. Le quartier de lune vous éclaire à peine, ce qui vous permet de déjouer sans mal la vigilance des gardes. Vous slalomez entre les innombrables tombes qui abritent les corps des serviteurs accompagnant le pharaon dans le royaume d’Occident. Ces victimes ont toutes été étranglées par les prêtres à l’heure de l’inhumation. Cela vous fait frémir : comment a-t-on pu cautionner de tels meurtres de masse ? Qu’ils devaient être vénérés, ces pharaons, pour en arriver là ! C’étaient des êtres à part, des sortes de bouées providentielles permettant de surnager dans l’océan de l’Au-Delà.

Tout cela, c’est terminé. Les hiéroglyphes sont devenus suffisamment puissants pour protéger le roi contre les démons de l’Ombre, rendant caduque le massacre d’une garde rapprochée ; et aujourd’hui, à condition d’être riche, n’importe qui peut se construire sa propre demeure d’éternité animée par la magie de l’écriture. C’est précisément ce qui vous motive à récupérer les richesses des anciens rois : vous voulez vous bâtir votre propre ancrage de l’autre côté du Passage.

Vous descendez le long escalier qui mène au tombeau souterrain. Den a été le premier à renoncer aux puits traditionnels au profit de cette rampe d’accès aussi large que ses chevilles : une véritable invitation pour les pilleurs de tombes !

Vous parvenez à défoncer la première porte en bois, puis vous crochetez la grille qui ferme l’accès à la chambre principale. Vous vous retrouvez dans une salle magnifique dont le sol est recouvert de marbre rose issu des carrières d’Assouan. Le sarcophage en bois abritant le corps du roi se trouve là, au centre de la pièce ; et tout autour sont disposés les objets qui l’entouraient au temps de sa courte vie terrestre. Vous n’êtes pas déçu du voyage : Den aimait le luxe et ça se voit.

Quand les autres vous voient revenir de la nécropole chargé de toutes ces richesses, ils regrettent fort de ne pas vous avoir accompagné. C’est ainsi que dans les mois à venir, de nombreux autres tombeaux royaux seront pillés.

Heureusement, l’un des prétendants au trône va bientôt mettre un terme à toute cette chienlit : Hotepsekhemoui. En épousant la fille de Qa’a et en réglant leur compte à tous ses rivaux, il va parvenir ni plus ni moins à fonder une nouvelle dynastie.

Le temple de Rê (– 2820, Heliopolis)

Vous êtes un orfèvre travaillant pour le temple de Rê à Heliopolis. Vous vivez à une époque plutôt paisible depuis que le roi Hotepsekhemoui s’est imposé sur le trône d’Égypte. Pourtant on sent comme une fragilité résiduelle dans le pays : quelque chose s’est durablement démis et la convalescence promet d’être longue. Les pharaons, privés de l’aura innée qu’avaient acquise les descendants directs de Narmer, doivent cajoler le clergé pour assurer leur autorité. Seuls les prêtres ont le pouvoir de proclamer la transmission du ka divin dans le corps du successeur, et aujourd’hui leur accord n’est plus automatique : ils ont compris qu’ils détenaient là un immense pouvoir et ils n’hésitent plus à l’utiliser pour récupérer un maximum de richesses sous forme de terres, d’édifices monumentaux, d’artisans et de paysans travaillant à leur service.



Figure 9. Stèle de Nebrê, premier pharaon à se placer sous la protection de Rê (vers 2820 av. J.-C.)

Le faucon représente Horus (= Pharaon) qui s'appuie sur le disque solaire (Rê).

Dans le même temps, les nobles de Basse-Égypte ont retrouvé leur tempérament frondeur. Ils n'obéissent plus à n'importe quel ordre en courbant sagement la tête : il faut trouver des compromis à n'en plus finir sous peine de voir le pays éclater de nouveau. Gouverner l'Égypte est devenu un exercice d'équilibriste pour les pharaons de la IIe dynastie.

Hotepsekhemoui a dû déménager de Thinis à Memphis pour satisfaire aux exigences du Nord : le rééquilibrage nord-sud est aujourd'hui achevé. Le pharaon doit s'appuyer sur les principales autorités religieuses du delta pour y maintenir le calme : le grand prêtre d'Heliopolis est devenu son plus grand allié.

Le successeur d'Hotepsekhemoui a adopté un nom qui claque : Nebrê, « le seigneur de Rê ». Ce choix sanctionne de manière éclatante cette nouvelle alliance entre le pouvoir royal et le clergé d'Heliopolis. Elle ne se démentira plus pendant les six siècles à venir.

Le temple de Rê bénéficie aujourd’hui de généreux financements qui vous assurent un train de vie confortable. Tandis que les peintres scribes dessinent des scènes à caractère magique sur les parois des temples, vous fabriquez des objets d’or, de cuivre et de turquoise destinés aux prêtres et aux statues des dieux. En ce moment, vous êtes en train d’honorer une commande de croix de vie en or massif que vous appelez des « ankh ».

Ces croix comportent une branche basse qui représente la vallée du Nil et un anneau sommital qui représente le delta. La branche horizontale coupe ces Deux Pays en un nœud qui représente Memphis, le nouveau cœur de l’Égypte, symbole de son unification. L’ankh représente la nouvelle domination universelle de Rê sur le monde, et par là même celle du pharaon. Elle deviendra un élément incontournable du paysage religieux égyptien ; et beaucoup plus tard, sa ressemblance providentielle avec la croix du Christ ne laissera pas de réveiller la ferveur mystique jusqu’à l’époque moderne.

L’origine de tous les temps (– 2781, Memphis)

Nous sommes le 19 juillet, 2 781 années avant l’ère du Crucifié. Le bouleversement que vous allez vivre est à marquer d’une pierre blanche : car dans près de cinq mille ans, il deviendra tout bonnement le plus vieil événement du Monde daté au jour près.

Tout a commencé par un concile exceptionnel réunissant les principales autorités religieuses du pays autour de votre pharaon, Ninetjer, troisième Horus de la nouvelle dynastie. Le royaume d’Égypte, restauré par Hotepsekhemoui et consolidé par Nebrê, est redevenu prospère. Le pays peut enfin se tourner vers l’avenir en menant des réformes audacieuses qui auraient dû être adoptées depuis longtemps déjà.

Pour assister à ce concile, vous avez fait tout le trajet depuis Hermopolis Magna (*Djehouty*). En tant que grand prêtre de Thot, c’est vous qui devez mener les discussions de l’assemblée. Associé au cycle lunaire qui régit le calendrier religieux, Thot est le dieu de la connaissance et le seigneur du temps. Or la réunion de ce jour concerne précisément un problème grave de calendrier.

Cela fait maintenant deux siècles que le calendrier sothiaque de 365 jours a été introduit aux côtés du calendrier lunaire de 360 jours. Au début, tout le monde était satisfait : le nouveau calendrier était en phase avec le cycle du Nil, la nouvelle année commençait au tout début de la montée des crues. Et puis peu à peu, on a commencé à voir apparaître un décalage de plus en plus manifeste : les crues survenaient de plus en plus tard dans l'année sothiaque. Aujourd'hui, ce décalage atteint presque deux mois, ce qui n'est plus tolérable.

Vous ignorez la raison profonde de cette distorsion : vous ne savez pas que l'année solaire comporte 365,25 jours et non 365. Vos descendants égyptiens n'auront jamais l'idée d'introduire le concept de l'année bissextile pour tenir compte de cette virgule : ce seront les Romains qui franchiront le pas. En attendant, vous devez faire face à un décalage d'un quart de jour tous les ans à cause de ce «,25 » fatal. Depuis le règne de Djer, deux siècles se sont écoulés, ce qui fait cinquante jours de décalage : c'est précisément la distorsion que vous constatez aujourd'hui entre le Nouvel An et le début de la montée des crues.

Vous prenez une décision drastique : vous choisissez de recaler manuellement le Nouvel An au bon endroit. L'année devra redémarrer au moment précis où Sirius réapparaît dans le ciel de Memphis, ce qui correspond au 19 juillet. Pour cela, il faudra ajouter cinquante jours supplémentaires à cette année très spéciale, cinquante jours bizarres sans la moindre valeur religieuse. Ce n'est pas très propre, mais c'est un sacrifice nécessaire pour redonner à l'année sothiaque toute sa pureté d'antan.

Il ne reste plus qu'à expliquer à vos ouailles le pourquoi et le comment de cette correction exceptionnelle. Ils n'y comprendront rien, mais vous avez l'habitude : pour le commun des mortels, le dieu Thot est perçu comme un sage pédant, haut perché, fumeux et incompréhensible. Le Savoir n'est pas à la portée de toutes les têtes : vous-même, vous ne parvenez pas à vous abaisser au niveau des petites gens à cause de votre intelligence trop développée.

Sans vouloir vous froisser, vous n'avez pas davantage compris l'origine du problème : un décalage va se réintroduire à votre insu, et dans deux siècles il sera à nouveau de cinquante jours. Plutôt que d'apporter manuellement de nouveaux correctifs, ce qui n'est pas très catholique vis-à-vis de la perfection divine, vos descendants choisiront de laisser couler. Les

calendriers agricole et sothiaque, complètement dissociés, ne se retrouveront en phase qu'une fois tous les 1 460 ans (ce qui correspond à 4*365 : vous suivez, cher lecteur ?).

Innocemment, ce décalage grandissant, scrupuleusement noté par les prêtres consignant les hauts faits des pharaons, offrira aux historiens du futur une puissante méthode de datation. Plutôt que d'utiliser comme référence les tribulations d'un obscur messie de Palestine, ils pourront dater tous les événements à partir de… vous !

Vie éternelle et viande séchée (– 2770, Abydos)

Vous êtes Anubis, un prêtre d'Abydos spécialisé dans les processus de rappel du ba des nobles défunts. Malgré la concurrence de Memphis, cette cité sacrée conserve tout son prestige : de nombreux notables continuent de s'y faire enterrer.

Vous marchez d'un pas vif parmi les tombes de la nécropole : on vient de vous annoncer une découverte stupéfiante réalisée par des ouvriers chargés de réparer une tombe effondrée. Vous atteignez bien vite la susdite tombe dans laquelle vous descendez au moyen d'une corde. La chambre principale est recouverte d'un immense amas de sable déversé suite à un effondrement du plafond. Les ouvriers en ont déblayé une partie… avant de s'arrêter en tombant net sur un visage de femme en plein sommeil. Cette défunte censée dormir là depuis plusieurs siècles semble encore respirer ! Tous ses traits sont intacts jusque dans les moindres détails. Elle pourrait ouvrir subitement les yeux que cela ne surprendrait personne.

Les ouvriers sont tétanisés : ils craignent d'avoir éveillé la fureur de Khentamentiou, le dieu des morts. Vous vous en approchez d'un pas tranquille et vous examinez soigneusement la dépouille. Le fait qu'elle soit enveloppée de sable n'est sans doute pas étranger à sa conservation. Machinalement, vous en portez quelques grains à la bouche avant de recracher en grimaçant : du sel ! Cette terre en est chargée !

Très vite, des connexions se font dans votre esprit. Le sel apparaît lors de l'évaporation des mares laissées par la décrue du Nil : sa présence atteste d'un sol déshydraté. Or vous savez que l'humidité accélère la décomposition des corps : la viande elle-même tend à s'avarier lorsqu'elle

est entreposée trop près du Nil. C.Q.F.D. : c'est bien le sol salé qui a contribué à préserver le corps.

Vous avez de la suite dans les idées : pourquoi ne pas forcer la nature en salant directement la dépouille à la manière d'un vieux gigot ? L'enjeu est de taille : la préservation du cadavre, véhicule du ba par excellence, est la solution rêvée pour gagner l'immortalité !

Dans les années qui vont suivre, vous allez faire tout un tas d'expériences en recouvrant les cadavres de diverses substances. Et très vite, vous allez recevoir deux confirmations majeures : d'une part les corps se conservent mieux lorsqu'ils sont mis à l'abri de l'air. Bientôt des bandelettes seront utilisées pour assurer cet isolement. D'autre part, les corps se maintiennent plus longtemps lorsqu'ils sont préalablement plongés dans une saumure saturée : ce protocole permet de recouvrir la peau d'un dépôt de sel uniforme. Bientôt le sel sera remplacé par son petit-cousin, le natron.

Dans un pays obsédé par la conservation des accroches matérielles, vos découvertes vont faire sensation, c'est le moins qu'on puisse dire : vous êtes ni plus ni moins en train d'inventer le concept de la momification active. Vous allez très vite devenir un personnage célèbre et bientôt, dans un siècle tout au plus, vous serez tout bonnement divinisé. Tant que la civilisation égyptienne perdurera, les gens se souviendront de vous, Anubis, comme le maître des nécropoles et le patron des embaumeurs.

Quand c'est sec, ça casse (– 2762, Moyenne-Égypte)

Vous êtes en train de semer des lentilles sur un sol dur et sec comme la terre du désert sans grande illusion : vous êtes au bout du rouleau. L'année dernière, la crue a été insuffisante pour atteindre vos cultures et rien n'a poussé. Pour faire face à cette crise alimentaire, le pharaon Ninetjer a décidé de puiser dans les réserves de grain du royaume, ce qui vous a permis de vivre chichement jusqu'au retour de la crue suivante ; mais cette nouvelle année s'annonce tout aussi catastrophique.

Un vent de panique est en train de s'emparer du pays : cette fois, les greniers royaux sont vides ! Un peu partout, les gens commencent à crever de faim. Vous êtes confronté à une terrible évidence : les prêtres ont perdu leurs pouvoirs magiques. Hapy ne leur répond plus : il boude, sourd à leurs

supplications, hermétique aux cérémonies exceptionnelles qui se multiplient dans le pays. Le clergé royal a dû commettre une sacrée gaffe pour le mettre ainsi de travers !

Le pharaon Ninetjer est hors de cause : il en est à sa quarantième année d'un règne paisible et prospère, ce qui prouve qu'il a le soutien des dieux. Peut-être Hapy est-il malade, après tout ? Il y a dans le monde des esprits des événements obscurs sur lesquels les hommes n'ont aucune prise. Les dieux sont capricieux, c'est bien connu : un rien les irrite.

Pendant ce temps, vous avez perdu vingt kilos et tous vos enfants. Si vous subissez ce fléau divin en courbant le dos, d'autres réagissent plus violemment : partout des révoltes éclatent contre les autorités locales, poussées par la simple volonté de survivre. Les nomarques, ces agents du roi chargés d'administrer les métropoles provinciales et leurs territoires, se retrouvent en première ligne : ils dissimulent de la nourriture à l'insu de leurs administrés, c'est certain ! Partout le pays se retrouve à feu et à sang, ce qui n'arrange rien. Cerise sur ce gâteau aux allures de biscuit sec, la chute démographique attire les barbares du désert qui entendent bien profiter de cet affaiblissement dramatique.

Le coup de grâce est asséné avec la mort du vieux Ninetjer : son successeur Ouneg se retrouve aux prises avec un royaume en plein marasme, sans l'aura prestigieuse de son père qui avait permis tant bien que mal de maintenir le pays hors de l'eau (si l'on puit dire). Aussitôt les révoltes redoublent depuis le delta jusqu'à la cataracte. Cette fois ce n'est pas une crise contre le pouvoir royal, ni même une lutte entre le Nord et le Sud, mais une insurrection généralisée des petites gens contre les élites locales qui les narguent avec leur ventre plein. Avec tous ces bandits et ces soldats tendus comme des piquets, vous évitez autant que possible de sortir de chez vous.

Dans un éclair de sagesse, Ouneg comprend qu'il ne pourra pas redresser tout seul le Double-Pays : trop de fronts se sont ouverts. Les autorités locales, livrées à elles-mêmes, ont acquis de plus en plus d'autonomie. C'est ainsi qu'il prend une décision tout à fait exceptionnelle : comme jadis les descendants du roi-Scorpion, il nomme un co-empereur pour le seconder, un deuxième Horus aux pouvoirs équivalents aux siens. Ouneg conservera le contrôle sur la Basse-Égypte depuis Memphis, Sénedj deviendra le roi de Haute-Égypte siégeant à Thinis. Deux Horus, deux

capitales, mais une seule dynastie : l'unité de principe de l'Égypte n'est pas remise en question, elle se dote simplement d'une structure bipartite plus en phase avec les besoins militaires. De fait, cette division volontaire du pays entre Nord et Sud va montrer toute son efficacité et perdurer pendant les décennies à venir.

Des hauts et des bas chez les rois thinites

-2920	Adjib	Un roi bien mal embouché Début d'une guerre civile
	Sémerkhet	L'usurpateur – la guerre se poursuit
	Qa'a	Un éphémère retour de la prospérité
	Hotepsekhemoui	Nouvelle guerre civile Rétablissement de l'ordre Fondation de la IIe dynastie
	Nebrê	Le clergé de Rê devient un partenaire indispensable
	Ninetjer	Un nouvel apogée Début des pratiques de momification
-2760	Ouneg	Famines et révoltes en terre d'Egypte

La revanche de Seth (– 2740, Hierakonpolis)

Vous êtes Sekhemib, Horus de Haute-Égypte. Pour calmer les récalcitrants et les faire rentrer dans le rang, vous avez une méthode bien à vous qui fonctionne parfaitement : vous terrorisez tout le monde. Dans votre dos, les gens vous appellent le Sanguinaire et vous en rugissez d'aise. Rien ne vaut

la guerre pour obtenir la paix : vous n’hésitez pas à mouiller personnellement votre chemise en tuant du barbare comme du sédentaire, du nobliau rebelle comme du turbulent pouilleux.

Plus les années passent et plus vous prenez de l’assurance. Vous décidez finalement de franchir le pas en prenant une décision totalement hallucinante : pour la première fois dans l’Histoire de l’Égypte, vous décidez de changer de titulature en abandonnant le titre d’Horus. Dorénavant, vous serez le Seth Peribsen.



Figure 10. Fin de l’époque thinite (vers – 2750) :
deux royaumes, une dynastie

C’est un coup de tonnerre dont l’écho continuera de secouer les générations futures. Car Seth est le dieu de la souffrance et de la guerre : c’est une divinité qui fait peur. Or c’est précisément ce que vous recherchez : vous n’avez pas oublié comment Seth est parvenu à unifier la Haute-Égypte aux tout débuts de l’âge mythologique. À l’inverse du diabolique Apophis, Seth représente un mal nécessaire, celui qui contribue à réénergiser le pays en le sortant de sa léthargie. Tel est le signal que vous voulez envoyer : avec votre politique énergique et sans concession, vous entendez revitaliser votre royaume jusqu’à ouvrir une nouvelle ère.

Une fois votre autorité arrimée sur la Haute-Égypte, vous tournez déjà votre regard ailleurs. Vous ambitionnez d’étendre votre royaume, mais les issues sont limitées : au nord, votre propre cousin règne déjà sur la Basse-Égypte ; et même si l’envie vous démange, vous n’escomptez tout de même pas lui déclarer la guerre. À l’ouest et à l’est s’étend le désert de Libye, moche et méchant. Il ne reste qu’un seul pays digne d’être conquis : la Nubie. Il est grand temps de rappeler à ces sauvages du sud la supériorité de votre civilisation.

Focalisé sur la frontière méridionale, vous passez beaucoup de temps à Hierakonpolis, l’ancienne capitale de la Haute-Égypte d’où se dégage comme un parfum de grandeur déchue. L’administration vous suit dans votre déménagement et Thinis se retrouve abandonnée : cette ville va entamer un déclin si rapide qu’il n’en restera bientôt plus que les fondations. Vous êtes résolument un chamboule-tout.

Pour ce qui est de marquer les esprits, on peut dire que votre opération est réussie. Vous aurez considérablement renforcé la puissance de la Haute-Égypte pendant que la Basse-Égypte vasouille dans ses marécages. Et comme de coutume, c’est de chez vous que se fera la réunification du pays jusqu’à l’emmener vers un âge d’or qui marquera à jamais l’Humanité tout entière.

La Basse-Égypte en plein marasme
(– 2715, Memphis)

Vous êtes un garde royal du palais de Memphis et vous vous apprêtez à mourir. Les mains crispées sur votre lance, vous observez vos ennemis gravir la pente d’accès en rugissant, toutes armes dehors. Ici ou là dans la ville s’élèvent des colonnes de fumée noire : il règne dans la capitale comme un air de fin du monde. Le palais à l’intérieur duquel le roi Houdjefa s’est réfugié est le dernier bastion à surnager au-dessus de cette mer démontée… mais plus pour longtemps.

Le pauvre Houdjefa a hérité d’un royaume de Basse-Égypte en plein marasme : cela fait près de cinquante ans que les Horus du Nord doivent réprimer des révoltes incessantes dans le pays. Les guerres permanentes ont transformé les premières famines en disettes chroniques ; et peu à peu, les rois se sont décrédibilisés, ce qui a favorisé l’émergence de nouvelles insurrections. Un véritable cercle vicieux dont personne n’a su sortir !

Aujourd’hui la quasi-totalité du delta est perdue, tombée aux mains de dynasties locales. L’armée royale continue clopin-clopant de se battre tandis que votre roi se terre dans son palais. Il multiplie les appels au secours à l’attention de son cousin de Haute-Égypte, en vain. Là-bas, le Seth Khasekhemoui, successeur de Peribsen, est bien trop occupé à affermir son trône. Vous ne devez compter que sur vous-même.

L’heure du coup de grâce est arrivée : après avoir saccagé la ville, les rebelles se lancent à l’assaut du palais et vous chargent toutes armes dehors. En un éclair, ils vous transforment en boudin noir.

En route vers l’Ancien Empire
(– 2710, Basse-Égypte)

47 207, 47 208,… 47 209 ! Très appliqué, vous vous concentrez sur la tâche que votre roi Khasekhemoui vous a confiée : compter les cadavres. En tant que scribe royal, il est de votre devoir de tenir un registre parfaitement à jour. Comme un vampire, le ka de votre monarque se repaît de chaque nouvelle victime et vous trouvez ça bien : chaque ennemi tombé à terre conforte son assise sur le pays, chaque nordiste éliminé est une menace en moins pour l’avenir. Comme son prédécesseur Peribsen, Khasekhemoui ne fait preuve d’aucun état d’âme : fidèle à l’idéal symbolisé par le dieu Seth, il considère que le mal d’aujourd’hui est un bien pour le monde de demain.

La chute de son cousin de Basse-Égypte l'a mis dans une colère folle. En un tsunami gigantesque, il a déployé toutes ses forces dans la reconquête du delta tombé aux mains des rebelles. Depuis lors, ça dératise à tout-va dans les marécages : aucune pitié ! Tout le monde saura dorénavant ce qu'il en coûte de réveiller la fureur de Seth !

Les 47 209 victimes de cette guerre monstrueuse formeront autant de briques sur lesquelles reposera la nouvelle maison-Égypte. Aujourd'hui le pays est réunifié, et pour longtemps : la résistance du Nord a été écrasée de la manière la plus efficace qui soit, par l'anéantissement démographique. Et pour sanctionner ce nouvel état de fait, Khasekhemoui s'est arrogé tous les titres : celui d'Horus du nord et celui de Seth du sud.

Horus et Seth, la Paix et la Guerre : autant dire qu'avec le retour de la prospérité, Seth disparaîtra bien vite des titulatures. Il n'aura été qu'un accident de parcours attestant des troubles majeurs de votre époque.

Muni de votre précieux stylet, vous dictez les résultats de votre décompte macabre aux sculpteurs qui érigeront des statues à l'effigie de Khasekhemoui, le nouveau pharaon des temps modernes. Avec ses moyens musclés, cet homme immense vient de replacer l'Égypte sur des rails qui vont la mener beaucoup, beaucoup plus loin qu'elle ne l'avait jamais été. Son héritier Djoser en retirera un tel prestige qu'il en viendra à écraser tous ses prédécesseurs. Les historiens du futur ébahis n'hésiteront pas à placer là le début d'une nouvelle dynastie, et plus encore, le début d'une nouvelle ère.

Khasekhemoui vient de poser les bases de l'Ancien Empire.

Deuxième tableau

L’Ancien Empire
(de 2750 à 2200 av. J.-C.)


STATUE
DU ROI
KHEPHREN
BIZARRE...
C'EST MODERNE...
LES ARTISTES D'AUJOURD'HUI NE SAVENT PLUS QUOI INVENTER !
ÇA N'ATTIRERA JAMAIS LES FOULES, JE VOUS LE GARANTIS. ET CROYEZ MOI, J'AI DU NEZ !

Les débuts de l'Ancien Empire : une prodigieuse ascension (2700 – 2610)

Les premiers édifices mégalos (– 2697, Abydos)

Vous êtes un paysan tout ce qu'il y a de plus standard habitant un modeste foyer au cœur de la Moyenne-Égypte. Comme tous les Égyptiens de votre condition, vous travaillez dur pendant les deux tiers de l'année, durant Peret (germination hivernale) et Chemou (moissons de printemps). Puis quand vient Akhet (saison des crues), c'est relâche : depuis l'introduction de l'agriculture, l'Égyptien est un inconditionnel des grandes vacances qui durent quatre mois d'affilée. Rien de plus normal à vos yeux : ce sont les dieux qui en ont décidé.

Naturellement, il faut les en récompenser. Les innombrables fêtes religieuses qui émaillent l'année sont autant d'occasions d'offrandes aux temples. Les dieux s'en délectent avec gourmandise, la preuve : la nourriture disparaît comme par magie. En parallèle le ventre des prêtres a tendance à s'engraisser, mais vous n'avez pas vraiment fait le rapprochement. Les domaines laïcs et religieux sont sévèrement cloisonnés : nul ne sait ce qui se trame dans l'obscurité des temples, ce qui ne fait que renforcer le mystère divin.

Il y a un dieu qu'il faut remercier tout particulièrement : le pharaon en personne. Les offrandes qui lui sont destinées sont aussi connues sous un autre nom : les impôts. Toute une armada de fonctionnaires vient récupérer le blé directement chez vous. Grâce à votre modeste contribution, vous entretenez l'équilibre du royaume en soutenant les forces du Bien.

Ce sont les autorités locales qui servent de relais entre le pharaon et les petites gens. Le pays est subdivisé en une quarantaine de provinces appelées nomes. Vous habitez dans le seizième, un quartier pauvre et rural. Il est géré par un nomarque, une sorte de gouverneur de district. Quant aux autorités centrales qui siègent à Hierakonpolis, elles sont aussi distantes à vos yeux que le monde divin lui-même. Le Palais royal est une sorte d'entité abstraite que vous vénérez de loin.

Les impôts ne sont pas la seule contribution que vous devez au pharaon : libre à lui de solliciter vos bras pour quelque tâche royale d'enjeu céleste. Vos aïeux étaient enrôlés pour participer aux campagnes militaires contre les rebelles du delta. Séduit par cette main-d'œuvre nombreuse et gratuite, Khasekhemoui a décidé de prolonger l'expérience en lançant des grands travaux d'utilité divine. Aujourd'hui, Akhet n'est plus synonyme de repos bien mérité mais de labeur éreintant.

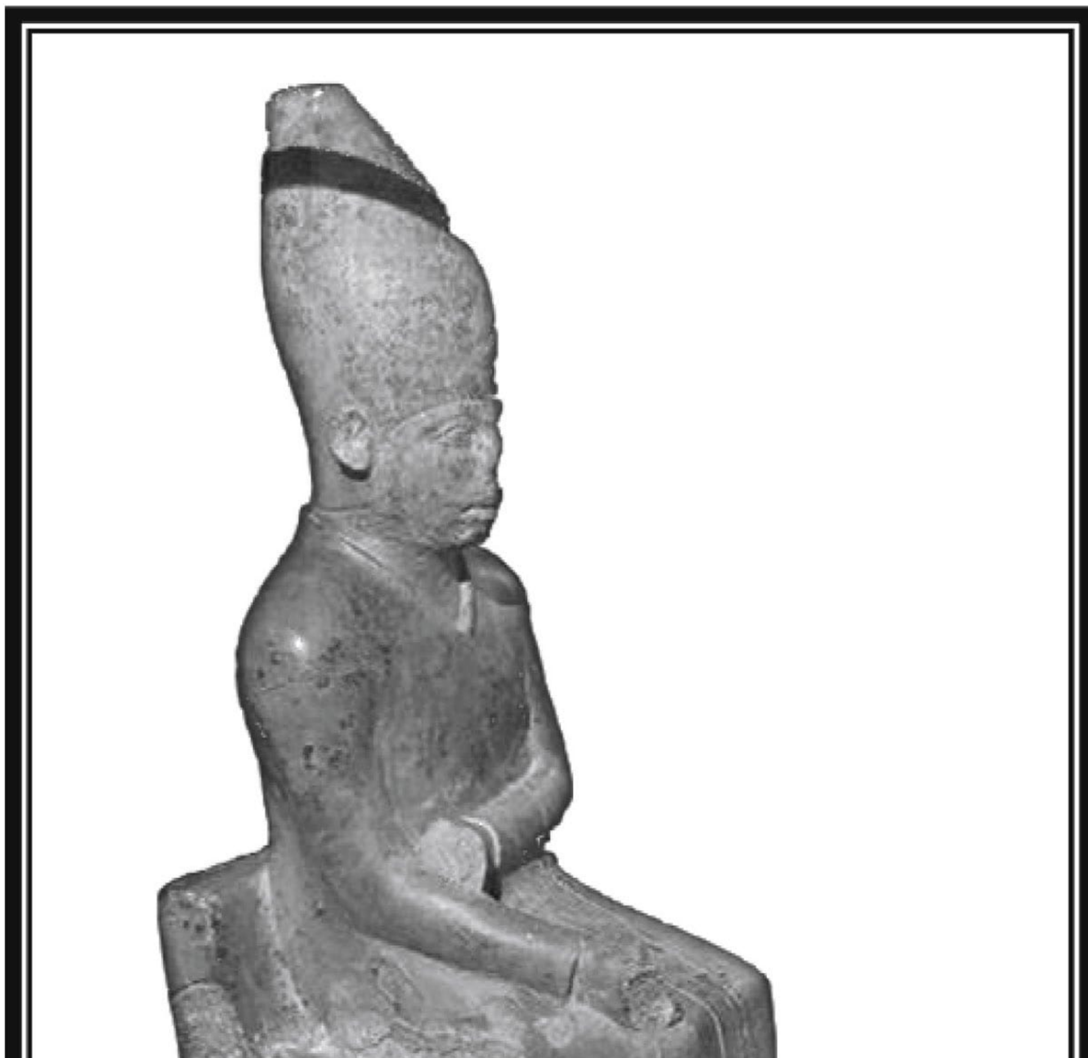




Figure 11. Statue de Khasekhemoui

Cette statue royale est l’une des plus anciennes retrouvées en Égypte.

Les ouvrages pharaoniques ne manquent pas : il y a d’abord le palais de Hierakonpolis à ériger, ainsi que le temple dédié à Horus *alias* Pharaon. On y voit partout des représentations glorieuses de son humble majesté sous la forme de statues hiératiques et de murs plaqués marbre. Le style qui perdurera pendant les prochains millénaires est déjà bien en place : dans sa mégalomanie, Khasekhemoui est un fondateur de génie.

C’est assez paradoxal parce que dans le même temps, il ne cesse de brandir un retour aux anciens temps. Selon lui, c’est l’abandon des vieux préceptes qui aurait provoqué les troubles de la IIe dynastie. En déplaçant leurs temples et leurs palais à Memphis, les pharaons ont fini par se couper de leurs anciens dieux. Khasekhemoui s’évertue corps et âme à restaurer la suprématie du célèbre binôme originel : Hierakonpolis, la cité terrestre, et Abydos, la cité céleste.

Sa demeure d’éternité ne comporte pas moins de cinquante-huit chambres souterraines : un vrai palace ! Et pourtant, votre pharaon a jugé que ce n’était pas assez : il voulut que son ba puisse profiter d’un palais à l’air libre. C’est sur ce nouvel édifice que vous travaillez en ce triste mois d’août. Devenu complètement paranoïaque, Khasekhemoui a ordonné

l’érection d’une véritable muraille en briques de vingt mètres de hauteur destinée à protéger l’intégrité de son ba. C’est un peu le problème quand on base son règne sur la terreur : on croit voir des ennemis partout, y compris dans l’au-delà.

Vous travaillez du matin jusqu’au soir dans la chaleur suffocante de cet espace désertique aux côtés de plusieurs milliers d’autres paysans : certains fabriquent les briques en séchant l’argile prélevée sur les rives du Nil, d’autres les transportent jusqu’au monument, d’autres encore les empilent les unes sur les autres. Un travail de titan pour un palais qui ne sera jamais habité par personne, en tout cas physiquement… Et pourtant, il y a quelque chose d’exaltant à travailler sur un tel monument érigé à la gloire d’un dieu. L’Égyptien est en train de découvrir un fait remarquable : lorsqu’un pays tout entier se rassemble autour d’une œuvre unique, il est capable de réaliser l’impossible.

Décidément, la crue du Nil est un véritable don des dieux ! Non contente de fertiliser les sols, elle libère toute la main-d’œuvre du pays ! Khasekhemoui s’aperçoit qu’il peut exaucer sans peine ses rêves les plus fous ; et bientôt, ceux de son fils dépasseront toutes les bornes de la raison…

Pour l’amour d’une femme
(– 2680, de Hierakonpolis à Memphis)

Vous êtes Djoser, destiné à devenir l’un des plus célèbres pharaons d’Égypte, et aujourd’hui vous pleurez comme un bébé ; car votre maman chérie est morte et vous n’allez jamais vous en remettre.

Elle s’appelait Nimaâthâpy : née princesse du Nord, elle avait épousé Khasekhemoui en vue d’apaiser les tensions nord-sud. Puis le couple royal s’était installé à Hierakonpolis, dans l’extrême sud : c’est là que vous êtes né.

Durant toute votre enfance, votre mère n’a cessé de vous conter des histoires de ses terres d’origine. Vous avez grandi dans ces images de papyrus baignant dans la vase, de lacs poissonneux clapotant sous la brise du nord, de parfums marins mêlés aux effluves tourbeux. Ces visions idylliques tranchaient avec les mornes plateaux désertiques entrevus des

fenêtres de votre palais, et vous avez fini par partager la nostalgie de votre mère : vous aviez le sentiment d'être né en exil.

Votre père était un homme dur et distant : il ne venait vous voir qu'en de rares occasions, vous jaugeant à la manière d'un colosse inaccessible juché sur son piédestal immense. Son entourage rampait face contre terre en sa présence : seule votre mère osait lui tenir tête. Vous regardiez leurs scènes de ménage avec effroi et fascination ; et en général, c'est votre mère qui gagnait. Quand les tensions devenaient trop fortes, votre père partait plusieurs jours à la chasse pour se défouler, et il en revenait tout radieux avec un lion ou un éléphant dans ses bagages. Les mâles virils sont des gens simples.

Sauf un jour où il ne revint pas. Il était temps pour vous de récupérer son ka afin de prendre sa place à la tête du Double-Pays. Nimaâthâpy vous a aidé à prendre vos marques, vous apprenant ce dur métier de pharaon que votre père avait toujours gardé pour lui.

Aujourd'hui, vous êtes prêt à assurer seul votre charge de roi divin. En mémoire de votre mère, vous décidez de déménager à Memphis afin de redonner à cette belle ville du nord son statut de capitale. L'enjeu n'est pas seulement sentimental, il est aussi rationnel : on ne gouverne pas un royaume depuis sa marge. Trop excentrée, Hierakonpolis ne retrouvera jamais plus sa gloire d'antan.

Plus révolutionnaire encore est votre décision d'abandonner la cité funéraire d'Abydos au profit de Saqqarah, la nécropole memphite située sur la rive occidentale du Nil. Votre but est d'y attirer le ba de votre mère en y implantant un espace réconfortant rappelant les charmes du delta. Vous pourrez ainsi arpenter la surface du monde à ses côtés pour la vie éternelle.

Cette œuvre funéraire qui végète encore dans vos cartons impressionnera tellement l'Humanité qu'elle en éclipsera celle de votre père. On en viendra à placer entre vous un changement de dynastie, reléguant Khasekhemoui en bout de ligne. Quant à Nimaâthâpy, en tant qu'épouse et mère de deux pharaons exceptionnels, elle sera reconnue comme la charnière entre l'ancienne et la nouvelle ère, entre l'époque thinite et l'Ancien Empire.

La première pyramide (– 2670, Saqqarah)

Vous êtes Imhotep, vizir de Sa Majesté Djoser. Vous avez commencé votre carrière en tant que prêtre guérisseur avant d'être promu grand prêtre d'Heliopolis. Avec le retour du pharaon à Memphis, le culte de Rê a retrouvé toute sa vigueur : vous êtes devenu l'un des interlocuteurs privilégiés de Djoser. Celui-ci a été aussitôt séduit par votre vive intelligence : il ne vous a pas fallu longtemps pour gravir le dernier échelon accessible au commun des mortels en devenant Premier ministre des Deux-Pays.

Une relation de confiance s'est instaurée entre vous : en privé, vous n'hésitez pas à lui dire ses quatre vérités. Le ton monte parfois quand il a bu trop de bière, car Sa Suprême Divinité n'a pas l'habitude d'être mouchée ; mais rassurez-vous, il vous adore. Il a bien trop conscience de votre valeur pour vous mettre au rebut : en toutes choses, vous avez carte blanche.

Insigne honneur s'il en est, il vous a confié son projet audacieux de nécropole royale : il veut quelque chose d'innovant, quelque chose qui dépasse tout ce qui a jamais été réalisé, afin que l'éclat de Saqqarah puisse écraser celui d'Abydos. Les successeurs de Djoser devront être attirés par cette nécropole comme des scarabées par une bouse ; métaphore magnifique puisque le bousier sacré représente la course du soleil aux yeux de tout Égyptien sensé.

Votre père Khanofer étant un architecte réputé, vous possédez déjà une forte légitimité dans ce domaine. En premier lieu, vous décidez d'abandonner les traditionnelles briques d'argile au profit de la pierre. Les édifices en brique s'avèrent trop éphémères, un drame absolu quand il s'agit d'un tombeau, cette ancre du ba. La pierre est le seul matériau digne d'une vraie demeure d'éternité.

Djoser a des demandes encore plus exigeantes : il veut que sa nécropole évoque les charmes du delta afin d'y attirer le ba de sa mère. Il veut du végétal à profusion… mais du végétal en pierre ! Plutôt que de l'envoyer aux roses, vous avez décidé de vous attaquer frontalement à ce nouveau défi, dessinant de véritables palmiers de calcaire dont les troncs cannelés évoqueront leurs cousins de bois.

Vous les avez placés à l'entrée de la nécropole pour y délimiter une sorte de corridor d'accès. On leur donnera bientôt un nouveau nom : des colonnes. Votre orgueil n'a pas démérité : vous venez ni plus ni moins d'inventer un élément d'architecture qui deviendra incontournable et

gagnera les moindres recoins du monde. Même si la colonne n’a pas encore vocation à soutenir quoi que ce soit, elle fait déjà sensation.

Une fois la colonnade franchie, on longe une rangée de cobras destinés à rappeler aux fantômes qu’ils se trouvent dans une duplication de la Basse-Égypte, une sorte de décalcomanie outre-voile rendue vivante par la magie des prêtres. Elle mène au tombeau proprement dit, majestueux mastaba en pierre qui recouvre un véritable palais souterrain aux allures de dédale.

Rien de bien révolutionnaire dans ce bloc sinistre posé tout sec sur son plateau désertique ; mais comme son père, Djoser a voulu protéger sa nécropole des voleurs. Pour cela, vous avez fait ériger une enceinte de plusieurs centaines de mètres de côté qui englobe le tombeau, les temples funéraires, et les entrepôts où seront conservées les offrandes à l’attention du défunt.

Grâce à vous, Djoser bénéficiera pour l’éternité d’un cocon protecteur molletonné à souhait. Il pourra sortir de chez lui par le biais de quatorze fausses portes gravées dans l’enceinte : démunies d’ouverture physique, elles seront bientôt enchantées pour que seul le fantôme du pharaon puisse passer. Le pouvoir incantatoire des hiéroglyphes est puissant en Égypte.



Figure 12. La pyramide de Djoser à Saqqarah

Maintenant que l'enceinte est terminée, Djoser se montre encore insatisfait. Venant vous voir avec cette moue d'enfant gâté que vous connaissez si bien, il vient vous exposer sa frustration : votre enceinte toute neuve lui masque tout le paysage ! Il veut que son fantôme puisse contempler le Nil sans sortir de chez lui !

Après vous avoir couvert d'éloges, voilà qu'il vous traite de tous les noms ! Comme d'habitude, vous laissez passer l'orage ; puis vous vous mettez à l'œuvre pour satisfaire à ses nouvelles exigences. Pour que le fantôme de Djoser puisse regarder *par-dessus* l'enceinte, il va vous falloir rehausser considérablement le tombeau.

Le problème quand on cherche à gagner de la hauteur, c'est qu'on perd en stabilité. Pour éviter que tout s'écroule, vous allez être contraint de diminuer la dimension des étages supérieurs : le tombeau de votre pharaon sera constitué de plusieurs mastabas superposés par ordre de taille décroissant.

Profitant de la saison des crues, vos paysans devenus ouvriers pour l'occasion se plient en quatre pour concrétiser cette nouvelle lubie. Vos maîtres d'œuvre vocifèrent leurs ordres pour coordonner les mouvements : un travail de titan ! Pourtant les Égyptiens s'exécutent sans ronchonner : depuis Khasehemoui, les corvées d'Akhet sont déjà devenues une tradition. Les grandes vacances, c'est terminé !

Vous observez votre œuvre se dresser vers le ciel avec satisfaction. Au moyen de rampes d'accès, les ouvriers ont déjà posé le deuxième degré et ils amorcent le troisième. Il y en aura six en tout : la première pyramide de l'Histoire de l'Humanité prend forme sous vos yeux, fruit de votre imagination sans limites. Elle atteindra les 62 m de hauteur : accessoirement, vous êtes en train d'ériger le plus haut monument du monde, et de loin. Il impressionnera tellement les générations futures que les pharaons chercheront tous à réitérer votre exploit. Vous êtes en train d'ouvrir l'âge glorieux des pyramides, et les Égyptiens sauront se souvenir de vos exceptionnels talents visionnaires. Ils loueront tellement votre nom que vous finirez tout simplement divinisé, égalant l'aura de votre propre pharaon.

Une prodigieuse ascension venue du Sud

Vers -2760, l'Egypte s'est de nouveau divisée en deux royaumes dirigés par une même dynastie. On se focalise ici sur le royaume du Sud: le Nord, quant à lui, poursuit son délitement.

-2760

-2760	Sénedj	De nombreux troubles dans le pays
	Sekhemib / Peribsen	Une reprise en main particulièrement musclée Adoption du titre de Seth aux dépens d'Horus
	Khasekhemoui	Réunification de l'Egypte depuis le Sud Contrôle croissant de la Nubie Les codes artistiques de l'Ancien Empire prennent forme
-2670	Djoser	Première pyramide conçue par Imhotep Fondation de la IIIe dynastie et de l'Ancien Empire Memphis, capitale de l'Egypte

Les successeurs de Djoser ont des règnes courts et méconnus. L'ascension de l'Egypte est mise en pause

L'apogée du dieu Soleil
(– 2630, île Éléphantine, Haute-Égypte)

Vous êtes un chef de chantier doté d'un CV long comme un discours de bonne femme et en ce moment, vous travaillez pour le compte du clergé de Rê sur l'île Éléphantine, tout près de la cataracte au sud du pays. En face de vous se trouve un prêtre haut-capé venu tout droit d'Heliopolis pour surveiller l'avancement des travaux. Étant donné le retard accumulé, vous avez bien cru qu'il allait vous passer un savon ; mais finalement, vous avez réussi à l'amadouer avec de la bière, des femmes et des jeux. La routine !

En ce moment, votre hôte est en train d'agiter quatre bâtonnets entre ses mains, des bâtonnets fendus en deux avec un côté « sciure » blanchâtre et

un côté « écorce » plus sombre. D’un geste vif, il les lance sur le sol : un blanc et trois noirs. Votre adversaire exulte : le coup parfait ! L’air réjoui, il sort sa lionne de sa petite boîte et la place à l’entrée du plateau de jeu. Vous allez avoir chaud au derrière !

Le mehen est un jeu vieux comme le monde : on dit qu’Horus lui-même en était friand ! Il représente un serpent lové en spirale et découpé en une centaine de cases sur lesquelles chaque adversaire avance ses billes de l’extérieur vers l’intérieur. Le but est d’en placer six en sécurité dans le trou central : elles sont censées représenter des villageoises qui viennent chercher de l’eau au puits. Mais les fauves de l’adversaire sont à l’affût : une fois entrés dans le jeu, ils peuvent rattraper les billes adverses pour les gober.

C’est un jeu qui invoque la chance des bâtonnets, ancêtres des dés : ce sont eux qui déterminent la vitesse de déplacement et l’entrée en jeu des billes et des lions. Mais il s’agit surtout d’un très beau jeu de stratégie : vaut-il mieux avancer son lion pour manger les billes averses, placer ses premières billes en sécurité dans le trou central, ou avancer ses dernières billes pour éviter qu’elles ne se fassent dévorer ? Le choix de la meilleure stratégie n’est pas toujours simple et votre adversaire est une véritable bille en la matière. Il cherche systématiquement à vous attaquer en lançant ses fauves dans un sprint endiablé, mais il en oublie de préserver ses propres pions. Naturellement, vous veillez à ce qu’il gagne à chaque fois, ce qui nécessite de jouer vraiment comme un pied.

Soudain, l’un de vos hommes pénètre en trombe dans la pièce : votre présence est requise de toute urgence sur le chantier. Il a dû y avoir encore un mort ! C’est très lassant. Vous présentez vos excuses au prêtre pour ce léger contretemps avant de suivre le contremaître au-dehors.

Vous clignez des yeux en essayant de regarder en direction du monument. La pyramide n’est pas encore achevée, mais elle nécessite déjà de lever la tête pour regarder Rê les yeux dans les yeux. Rien ne vaut ce genre de bâtiment pour rappeler aux hommes la toute-puissance du dieu solaire !

Vingt ans ont passé depuis le règne de Djoser ; pourtant, personne n’a réussi à égaler son œuvre. Ses successeurs ont bien essayé, mais ils sont tous morts prématurément, laissant leurs pyramides à l’état d’ébauches. Les pharaons ont fini par comprendre que le fantôme de Djoser se vengeait contre tous ceux qui osaient le défier.

Un beau matin, les prêtres d’Heliopolis ont eu une idée de génie : pourquoi ne pas contourner la méfiance de Djoser en érigeant les pyramides à la gloire de Rê ? Très emballé, le roi Houni a ordonné l’érection de petites pyramides à travers tout le pays, depuis l’entrée du delta jusqu’à la cataracte. Ce ne sont plus des tombeaux mais des escaliers célestes destinés à resserrer le lien avec le dieu-Soleil. Hautes d’une dizaine de mètres, elles s’érigent en un seul été : vite fait, bien fait.

En corollaire, la population est de nouveau au travail pendant la saison des crues, trimant tous les ans pour les beaux yeux du dieu suprême. Les Égyptiens se tuent à la tâche, au sens propre du terme : aujourd’hui, c’est encore un ouvrier qui est tombé du ciel ! Vous vous empressez de donner vos ordres pour déblayer la zone afin que le travail puisse reprendre au plus vite. Vous avez hâte de reprendre votre partie de mehen. Ce mort devrait avoir honte de faire attendre un prêtre de Rê !

Confit de gésiers et compotée de cervelle
(– 2610, Saqqarah)

Vous êtes un embaumeur, une profession toute neuve en plein développement. Longtemps vos pratiques en sont restées au stade posé par Anubis ; mais en réunifiant le pays, Khasekhemoui a relancé la dynamique.

Aujourd’hui, la nécropole de Djoser, indétrônable, ne cesse de rappeler l’importance supérieure de l’après-vie. Tous ses successeurs ont cherché à l’imiter, sans succès. Ils ont fini par se rabattre sur la préservation du corps, moins démonstrative mais tout aussi efficace pour accéder à l’immortalité. Ainsi est née la caste des embaumeurs dont vous êtes l’un des tout premiers membres.

En ce moment, vous êtes focalisé sur une idée fixe : même lorsqu’ils sont copieusement arrosés de natron, les corps ont tendance à pourrir de l’intérieur parce que le sel reste en surface. Pour empêcher cela, vous avez eu l’idée d’enlever les organes internes, principal siège du pourrissement. Et comme le ba du défunt aura besoin de ces organes pour assurer correctement son métabolisme, vous les conserverez à part, dans des vases entreposés non loin du corps, et vous les préserverez en les baignant dans du natron. En psalmodiant les bonnes formules magiques, le ba saura comment rassembler tout ça en un seul morceau.

Le concept du vase-canope est né et il perdurera pour les millénaires à venir. Vous êtes en train de développer la deuxième phase de la momification après celle impulsée par Anubis. Longtemps ces pratiques resteront réservées au pharaon et à son plus proche entourage, avec des résultats en demi-teinte ; mais un jour, au Nouvel Empire, elles finiront par aboutir à la momie parfaite capable de traverser sans altération des milliers et des milliers d’années.

L’apogée de l’Ancien Empire : l’âge des grandes pyramides (2600 – 2530)

La Malédiction de Djoser (– 2605, Meïdoum)

Vous êtes Snefrou, fils d’Houni et pharaon en titre depuis plus de quinze ans. Votre politique vigoureuse et volontaire a redonné un nouvel éclat à la dignité royale passablement ternie par la cohorte de rois mollassons ayant succédé à Djoser. Votre père lui-même a été contraint de vivre dans l’ombre du dieu solaire (si tant est que Rê possède une ombre). Mais grâce à vous, l’âge de gloire est de retour ; de fait, vous allez tellement marquer l’Histoire qu’on finira par vous placer à la tête d’une nouvelle dynastie, une de plus !

Vous avez d’abord affermi votre contrôle sur le Sinaï afin d’y exploiter directement le cuivre et la turquoise. Puis vous avez sécurisé les approvisionnements en or de Nubie, régulièrement menacés par les révoltes indigènes. Ainsi vont les barbares : ils ont besoin qu’on leur rappelle régulièrement pourquoi ce sont des créatures inférieures.

Et pourtant, la guerre ne vous intéresse pas tant que ça : vous vous contentez d’envoyer vos généraux aux quatre coins du monde pendant que vous restez tranquillement à la maison. Vous préférez prendre soin de votre après-vie. À vos yeux, la vie terrestre n’est qu’une étape de préparation à l’immortalité qui s’ensuit. Dans quel autre but les dieux vous auraient-ils descendu sur Terre ?

Vous avez d’abord érigé une petite pyramide solaire dans la droite lignée de votre père, histoire de vous mettre le dieu Rê dans la poche. Vous l’avez bâtie à proximité de votre résidence de campagne de Meïdoum, non loin des

marais du Fayoum. C'est là que vous avez passé toute votre enfance, et encore aujourd'hui, votre cœur continue de vous ramener vers cette contrée paisible et verdoyante. Poussé par une nostalgie tenace, vous prenez la décision d'y bâtir votre nécropole.

Il reste à déterminer quelle apparence lui donner. Aux yeux du peuple comme de la noblesse, le tombeau érigé par Djoser demeure plus que jamais une référence : sa pyramide à degrés se dresse crânement au-dessus de l'Égypte, seule au monde. Longtemps l'ambition de vos prédécesseurs a été bridée par la Malédiction de Djoser : tous ceux qui ont essayé de l'imiter sont morts prématurément, donnant lieu à des embryons de pyramides avortées. Mais aujourd'hui, l'état d'esprit a changé : depuis Houni, la pyramide est devenue le symbole de la toute-puissance de Rê. L'heure est venue de reprendre les choses en main : en érigeant un tombeau-pyramide, vous ferez plaisir à Rê en même temps qu'à vous-même. Le fantôme de Djoser lui-même ne pourra s'y opposer. Qui plus est, votre pyramide se dressera à bonne distance de Saqqarah, à l'abri de son regard réprobateur.

Les années passent et vous parvenez à achever votre pyramide sans être foudroyé par qui que ce soit. Vous n'avez pourtant pas fait dans la dentelle : votre pyramide à degrés se dresse à 85 m de hauteur, un nouveau record qui écrase l'œuvre de Djoser elle-même. Psychologiquement, c'est une étape décisive : vous avez mis fin à la malédiction, autorisant vos successeurs à se lancer dans une campagne frénétique de constructions monumentales. Vous êtes véritablement le déclencheur d'un âge d'or, celui des grandes pyramides. Vous méritez votre place en pole position de la IVe dynastie.

Apparemment, il vous reste encore du temps à vivre. Or votre population est toujours là, prête à travailler pour vous pendant la saison des crues. Vos conseillers vous suggèrent de bâtir une deuxième demeure d'éternité plus près de la capitale : même mort, on ne gouverne pas un royaume depuis la province ! Votre choix se porte sur le plateau de Dahchour, à distance respectable de Saqqarah pour ne pas gêner le fantôme de Djoser. Galvanisé par votre premier succès, vous vous sentez pousser des ailes : cette fois, vous ordonnez l'érection d'une pyramide à faces lisses afin d'en épurer le contour. Sensations garanties ! Plus personne après vous n'aura l'idée d'ériger des pyramides à degrés. Le tombeau de Djoser appartiendra définitivement au rang des antiquités obsolètes.

Une vie de bagnard (– 2595, Sinaï)

Vous êtes un homme du nord et vous vous trouvez tout en bas de l’échelle sociale. Vos maigres carrés de terrain s’avèrent bien insuffisants pour nourrir votre famille nombreuse. Il y a deux ans, vous avez commis une bévue monumentale que vous regretterez toute votre vie : vous avez cherché à dérober de la nourriture dans les greniers royaux. Patatras : vous avez été pris la main dans le sac de grain ! La sentence est tombée : vous avez été condamné à travailler pendant trois ans au service de l’État.

Rien à voir avec les corvées d’Akhet : vos travaux forcés ont lieu hors de la saison des crues, ce qui oblige votre femme à travailler double pour aider votre fils dans les champs. C’est toute votre famille qui doit payer le coût de votre légèreté. Quant à vous, vous vous retrouvez affecté sur des corvées d’un autre monde, au sens propre du terme.

Afin de court-circuiter le réseau des autochtones, Snefrou a décidé que l’État égyptien se chargerait dorénavant de l’extraction du cuivre et de la turquoise du Sinaï. Et comme personne n’a envie d’abandonner ses champs pour aller s’esquinter dans ces montagnes désertiques, ce sont les bagnards comme vous qui s’en chargent.

Vous vous retrouvez à casser des cailloux du matin jusqu’au soir dans des mines à ciel ouvert, manipulant la pioche sous la vigilance de vos contremaîtres. Vous recevez votre nourriture par le biais des caravanes venues du delta en échange de vos pierres semi-précieuses. L’organisation est déjà bien rodée.

Vous êtes déchargé de corvée de pyramide, mais c’est une maigre consolation. Au moins vos camarades travaillent-ils pour une noble cause en édifiant des monuments qui défieront le temps : il y a une forme d’exaltation à bâtir une œuvre plus grande que soi. Tandis que vous, vous êtes destiné à trimer tous les jours sous un soleil de plomb pour le bonheur de quelque jeune mariée des classes supérieures. La prospérité économique de l’Égypte est radieuse, il n’y a rien à redire là-dessus : votre civilisation est en train de déployer des talents artistiques qui impressionneront le reste du monde jusqu’à la nuit des temps. Mais cela se fait au mépris d’une gigantesque masse silencieuse qu’on sollicite jusqu’à l’épuisement. Vous auriez été bien mieux loti dans n’importe quelle société néolithique, plus

égalitaire. Oui mais voilà : on ne choisit ni son pays, ni sa classe sociale. Dès votre naissance, vous étiez destiné à une vie de bétail.

Une pyramide à la pointe du progrès
(– 2590, Dahchour)

Vous êtes l’architecte chargé d’ériger la deuxième pyramide de Snefrou et en ce moment, vous vous grattez la tête d’un air préoccupé : les choses ne se passent pas du tout comme prévu.

Tout avait pourtant bien commencé : la pyramide montait à vue d’œil avec une forte pente destinée à atteindre une hauteur pharaonique de 125 mètres. Et puis un jour, un contremaître est venu vous chercher en toute hâte : des fissures étaient apparues au niveau de la galerie d’accès à la chambre funéraire. Vous avez senti votre sang refluer en constatant les dégâts : vous avez tout de suite compris qu’il se passait quelque chose de grave.

Une cohorte d’ingénieurs s’est aussitôt mise au travail pour évaluer l’ampleur du préjudice. Vous avez leur rapport sous les yeux, et il est accablant : si vous continuez comme ça, vous courez à la catastrophe. C’est tout l’édifice qui risque de s’effondrer !

Vos ingénieurs vous proposent plusieurs solutions, mais aucune n’est pleinement satisfaisante. Le rapport « base sur hauteur » du plan initial est tout simplement insuffisant : l’angle d’inclinaison de la pyramide est trop élevé, ce qui provoque une pression trop forte sur les couches inférieures. L’édifice ainsi conçu est fondamentalement instable.

Bon sang, vous ne pouviez pas le savoir avant d’essayer ! Vos méthodes de construction ont toujours été empiriques : Imhotep lui-même avait procédé ainsi ! Vous n’avez pas eu de chance, voilà tout.

Vous avez beau essayer de vous rassurer, vous vous sentez morveux. Il ne vous reste plus qu’à corriger la pente des couches restantes pendant qu’il en est encore temps : votre seule chance de salut est d’écraser la moitié supérieure pour la rendre plus légère. Évidemment, vous allez aboutir à un édifice raplapla qui ne ressemble à rien, un tombeau « rhomboïdal » comme on dit en langage savant. Ni fait ni à faire ! Sept années d’effort de la part

de tout un peuple, tout cela pour rien ! Snefrou va être furax, et c'est bien ce qui vous fait peur. Vous êtes bon pour la damnation éternelle.

Dès qu'il est averti, le pharaon prend le premier bateau pour venir vous voir. Vous menacez de vous évanouir lorsqu'il pénètre en personne sur le chantier. Mais contre toute attente, il se montre magnanime. La vue de cet embryon de pyramide lui donne entière satisfaction : ses parois parfaitement lisses, très différentes des traditionnelles pyramides à degrés, lui confèrent cette pureté de ligne qu'il recherchait. L'édifice est foutu ? Qu'à cela ne tienne ! Snefrou se sent fort comme un taureau : il lui reste bien assez d'années à vivre pour lancer l'érection d'un nouveau tombeau à quelques encablures de celui-là, un tombeau tenant compte des contraintes constatées. Cette fois, ce sera le bon ! Il sera connu sous le nom de « pyramide rouge » et atteindra les 105 mètres de hauteur.



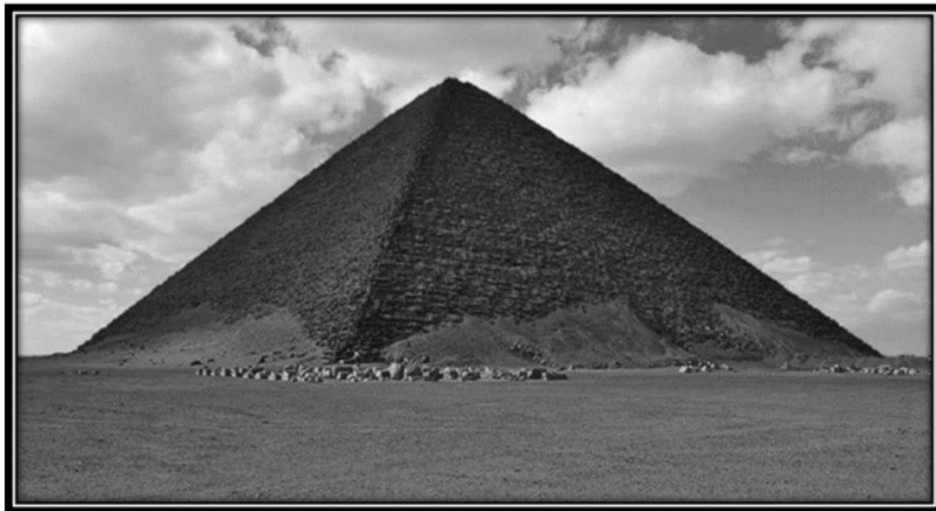


Figure 13. Les pyramides de Snefrou à Dahchour

Les pyramides de Snefrou témoignent des tâtonnements pour gagner de la hauteur : la pyramide rhomboïdale (en haut), trop pentue, a dû être raccourcie à mi-pente pour des raisons de stabilité. La pyramide rouge (en bas), trop peu pentue, présente une silhouette écrasée.

Snefrou va encore plus loin dans sa folie des grandeurs : définitivement séduit par le concept des faces lisses, il décide de transformer sa vieille pyramide de Meïdoum en un édifice parfaitement régulier. Trois pyramides se retrouvent en chantier, toutes avoisinant les 100 mètres de hauteur : la vieille provinciale, la rhomboïdale à moitié ratée, et la rouge qui démarre. Une pure folie ! Mais le plus fou dans l'histoire, c'est que Snefrou atteint son objectif : il vit assez longtemps pour voir ces trois édifices finalisés.

L’ampleur de son œuvre peut se résumer de façon lapidaire : au niveau du poids des monuments, personne dans le monde ne parviendra à surpasser son exploit. Avec ses 3,5 milliards de litres de pierres, Snefrou écrasera littéralement tous les pharaons qui suivront, même son fils Kheops ! Voilà ce que donne le travail d’un peuple tout entier à destination d’une seule personne, quatre mois par an pendant plusieurs décennies d’affilée. Votre pharaon restera bel et bien dans les annales de l’Histoire, pour l’éternité. Respect.

Le pays du cèdre (– 2585, Byblos, Liban)

Vous êtes un matelot originaire de Basse-Égypte, et contrairement à la plupart de vos semblables, vous n’êtes pas un marin d’eau douce. Vous assurez la liaison commerciale avec la Palestine, naviguant sur les flots sauvages de la Méditerranée qui n’ont pas grand-chose à voir avec le courant doucereux du Nil.

Il y a quelques jours, le pharaon Snefrou vous a commandité une expédition très inhabituelle : vous avez l’ordre de voguer en direction d’un pays lointain situé au nord de la Palestine, à l’écart des sentiers battus. Cette région de hautes montagnes sera connue sous le nom de Liban.

L’enjeu est de taille : votre pharaon, lancé dans une campagne de constructions monumentales, a besoin d’une grande quantité de bois de charpente pour étayer ses monuments et pour consolider le pont des voiliers qui transportent les grosses pierres de calcaire destinées au revêtement des pyramides. Or la désertification ne cesse de gagner du terrain : la Palestine, autrefois principale fournisseuse en bois, n’est plus à même de subvenir à la demande. Il vous faut remonter de plus en plus loin vers le nord. Les montagnes du Liban, arrosées par des pluies abondantes, sont couvertes de vastes forêts de cèdres réputées impénétrables. Pour l’Égypte, c’est un nouvel éden : le cèdre est un excellent bois de construction.

Lorsque vous apercevez les cimes immaculées qui se découpent à l’horizon, vous en ressentez comme des palpitations : c’est la première fois que vous découvrez l’existence de cette substance mythique, la neige. Une tâche immense vous y attend : vous allez devoir traiter avec les indigènes pour qu’ils vous amènent les troncs d’arbre jusqu’à votre point d’amarrage.

Bientôt, ce port du bout du monde deviendra un nouveau comptoir égyptien entièrement dédié au commerce du bois. Il prendra le nom de Byblos, une ville promise à un si bel avenir qu'un jour, la Bible elle-même adoptera son nom.

Le toit du Monde (– 2570, Guizeh)

Vous êtes un officiant du clergé d'Anubis en charge de l'enterrement de Kheops (*Khoufou* en égyptien), fils de Snefrou. Nous sommes confus, cher lecteur, de vous parler encore de tombeau, mais c'est l'époque qui veut ça ! Rien de morbide dans ces propos : les Égyptiens en discutent même chez leur coiffeur.

Kheops a suivi la voie impulsée par son père en bâtissant une grande pyramide à faces lisses dans un secteur isolé, le plateau de Guizeh, situé au nord-ouest de Memphis. Les leçons des précédentes tentatives ont été retenues : les 54° d'inclinaison de la pyramide rhomboïdale ont accouché d'un édifice instable ; mais à l'inverse, les 43° d'inclinaison de la pyramide rouge manquent singulièrement de majesté. C'est la voie médiane qui est la bonne : à force de tâtonner, les Égyptiens ont atteint la perfection.

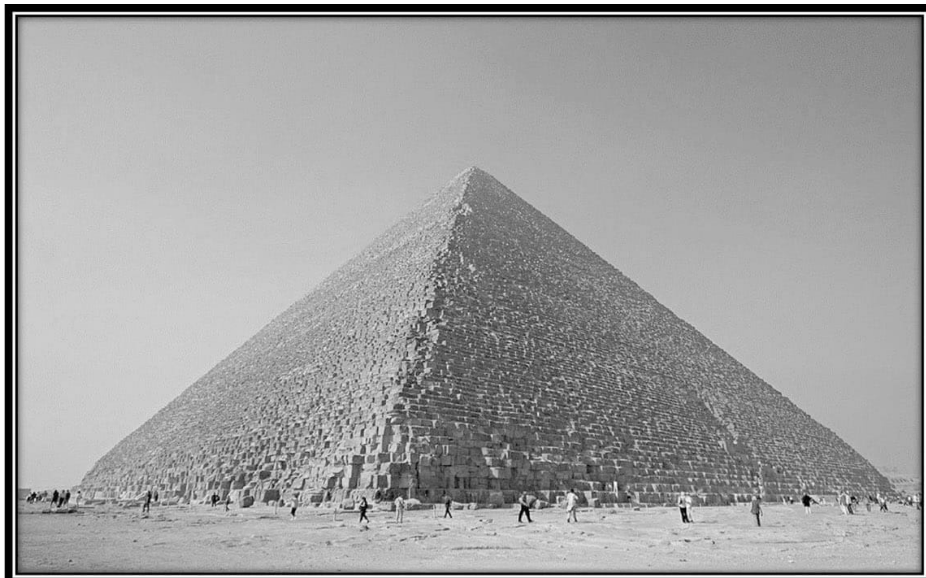


Figure 14. La pyramide de Kheops à Guizeh

La pyramide n'est que la partie émergée du tombeau : il s'agit d'une simple stèle marquant l'emplacement de la fosse où le corps est enterré. La

véritable demeure d’éternité se trouve sous terre : on y accède au moyen d’une rampe creusée en pente douce depuis l’une des faces de la pyramide. L’entrée située en hauteur est murée lors de l’enterrement pour dissuader les curieux attirés par les richesses des rois défunts.

Kheops y a apporté quelques nouveautés : il s’est dit qu’il était vraiment dommage de ne pas utiliser cette énorme masse de pierre pour se tailler de plus larges espaces d’habitation. Outre la traditionnelle chambre souterraine, il a fait aménager plusieurs pièces en altitude connectées par un réseau de galeries. Aucun ouvrier n’a travaillé sur la totalité du réseau : le pillage du palais d’Occident est la hantise de tout pharaon. C’est la qualité de la vie éternelle qui est en jeu, pardi !

En ce moment même, vous êtes en train d’installer le mobilier funéraire de votre roi dans ce gratte-ciel pas comme les autres. Quant à la famille royale, elle devra loger à l’extérieur, sous des pyramides plus petites et des mastabas érigés à proximité.

La folie des grandeurs qui est en train de saisir l’Égypte semble devoir se poursuivre indéfiniment : à vos yeux, la taille des tombeaux pharaoniques est vouée à s’accroître, encore et encore. Et pourtant, il faut vous le dire : du haut de ses 146 mètres, la pyramide de Kheops restera le plus haut monument du monde pendant près de quatre mille ans. Quatre mille ans !! Seule une obscure cathédrale anglaise du Moyen Âge parviendra à la détrôner, et encore : cette dernière finira par s’effondrer deux siècles plus tard. Ce sera finalement la tour Eiffel qui tournera définitivement la page en changeant complètement d’échelle. Les Grecs eux-mêmes, fort impressionnés, classeront cette pyramide dans leur « top 7 » des merveilles du monde ; ce sera non seulement la plus ancienne (et de loin !), mais aussi la seule à subsister jusqu’à l’époque moderne.

Les successeurs de Kheops ne parviendront pas à faire mieux pour une raison simple : la main-d’œuvre d’Égypte n’est pas extensible à l’infini. La population est en train de s’esquinter dans ces tâches pharaoniques aux dépens des travaux plus traditionnels destinés aux vivants ; et bientôt, les pharaons seront contraints de réviser à la baisse leur ambition. Vous vivez un apogée monumental que la fugacité rendra d’autant plus fascinant.

Grosse fatigue (– 2550, Basse-Égypte)

Courbé en deux, vous labourez péniblement votre champ situé vers l’extrémité méridionale du delta du Nil. Tandis que vous essayez de vous redresser, une soudaine douleur au niveau des reins vous arrache un gémissement. Depuis que vous êtes revenu de la dernière corvée d’Akhet, vous vous sentez fourbu. Votre femme elle-même commence à s’inquiéter : vous en êtes encore aux labours alors que les semailles auraient dû commencer depuis longtemps ! Les récoltes risquent de s’en ressentir : l’année dernière déjà, vous avez à peine mangé à votre faim. Les fonctionnaires chargés des prélèvements royaux se montrent de plus en plus gourmands : les impôts ont explosé depuis le règne de Snefrou.

Pensif, vous jetez un œil en direction du sud-ouest : là-bas, en bordure du delta, se dresse le plateau d’Abou Rawash à près de 200 mètres d’altitude. Sur ce plateau se dresse la pyramide sur laquelle vous avez travaillé ces trois derniers étés, celle de Djedefrê, fils de Khéops.

Conformément à la tradition, il a choisi un site entièrement nouveau pour élever son tombeau, succédant à Saqqarah, Meïdoum, Dahchour et Guizeh. Ce plateau d’altitude doit lui permettre de dominer sans peine l’ensemble du delta pour le restant de sa vie éternelle. Conscient de l’épuisement du peuple, il s’est résigné à ériger une pyramide plus petite que celle de son père.

Le moins qu’on puisse dire, c’est que Djedefrê ne sera pas gâté par l’Histoire : située trop près du delta, trop en vue, sa pyramide deviendra une proie tentante pour les paysans de l’ère islamique. Faute de carrières de pierres, les gens du delta viendront se servir sur ce plateau pour bâtir leurs maisons ; et dans un jour lointain, il ne restera de la pyramide de Djedefrê que les fondations. Conséquence épouvantable aux yeux des Égyptiens, son nom en sera pratiquement oublié, trop enserré entre les deux colosses de Guizeh : Khéops et Khéphren.

Le Grand Sphinx (– 2535, Guizeh)

Vous êtes Khephren (*Khafrê*), fils cadet de Kheops, et vous n’êtes pas d’humeur. Vous n’êtes *jamais* d’humeur : tout le monde a peur de vous. Il faut dire que vous n’êtes qu’à moitié légitime, ce qui vous contraint à lever la voix pour en imposer. À la mort de votre demi-frère Djedefrê, vous avez assuré la régence en attendant que son fils Baka soit en âge de régner ; mais

dans votre bouche, Régent, ça se prononce Pharaon. Vous aimez le pouvoir et vous aspirez à cette éternité de délices réservée aux seuls rois divins. Quand Baka a voulu récupérer les rênes du pays, il était déjà trop tard : vous aviez adopté tous les attributs de la royauté. Depuis, le petit-cousin est contraint de naviguer dans votre ombre.



Figure 15. Le Grand Sphinx devant la pyramide de Khephren, à Guizeh

Dans la Cour, ça grince des dents : vous y avez beaucoup d'ennemis. Vous passez l'essentiel de votre temps à essayer de convaincre la population (et vous-même) que vous êtes parfaitement légitime. Pour cela, vous essayez de coller à votre père comme une bernique à son rocher : vous avez même épousé sa veuve ! Et au lieu d'implanter votre pyramide sur un nouveau site, comme il est d'usage, vous l'avez placée juste à côté de la sienne, sur le plateau de Guizeh. Les deux pyramides seront pratiquement identiques, comme des sœurs jumelles. De fait, votre combine va parfaitement fonctionner : dans les millénaires à venir, les noms de Kheops et de Khephren seront étroitement associés. Nul autre que vous ne semblera plus digne de l'héritage de votre père.

Évidemment, l'érection d'une pyramide aussi majestueuse requiert le travail inlassable de toute une nation. Snefrou s'en était sorti sans grande

difficulté ; Kheops avait dû serrer la vis pour arriver à ses fins ; mais vous, vous êtes contraint d'étrangler votre populace comme du linge mouillé, raclant jusque dans les fonds de tiroirs pour égaler l'œuvre de votre père.

C'est que le peuple d'Égypte n'est pas seulement épuisé par ces corvées à répétition : depuis le règne de Snefrou, ce sont les lois de la physique elles-mêmes qui sont mises à rude épreuve. Une population qui trime dans les chantiers du matin jusqu'au soir consomme beaucoup plus de nourriture qu'au temps où elle avait ses quatre mois de grandes vacances. Or la superficie des terres arables n'est pas extensible. Les paysans harassés ont même diminué leur productivité.

Bref, l'État ne cesse d'augmenter ses impôts pour nourrir ses ouvriers alors même que les terres agricoles produisent de moins en moins. Le royaume se retrouve pris à la gorge : les œuvres qu'il réalise sont au-dessus de ses moyens. La faim est de plus en plus prégnante, favorisant l'essor des maladies. Depuis l'apogée de Snefrou, la démographie est en chute libre, ce qui aggrave encore la situation.

Votre frère Djedefrê avait pris la mesure du problème en adoptant un tombeau de taille plus modeste ; mais il n'est pas concevable que vous vous portiez à son misérable niveau. Pour vous montrer digne de succéder à votre père, vous devez égaler son œuvre. Vous êtes contraint à la fuite en avant : plus les contestations enflent, plus vous haussez le ton. Les gens tremblent à votre approche ; mais en réalité, c'est vous qui avez peur.

Aujourd'hui, vous êtes en pleine tournée d'inspection sur le chantier, une de plus : il n'avance pas assez vite à votre goût. Vous arrivez de Memphis par bateau et vous débarquez au niveau de la chaussée royale qui monte jusqu'à la pyramide et qui sert pour l'instant à acheminer les pierres de construction. Juste à l'entrée de la nécropole, à droite de la chaussée, des dizaines de sculpteurs achèvent de tailler une gigantesque statue dans la masse rocheuse. Visible de loin, elle semble afficher aux yeux du monde l'identité de son prestigieux propriétaire. Rien n'est trop beau lorsqu'il s'agit de vous représenter en majesté.

Pour pouvoir exprimer sans ambiguïté votre nature divine, vos prêtres se sont inspirés des autres dieux : ceux-ci possèdent un corps d'homme et une tête d'animal qui représente le véhicule de leur *ba*. En tant que pharaon, votre *ba* loge dans un corps humain : votre statue doit donc posséder une tête humaine. Par conséquent, vous êtes contraint d'inverser le paradigme :

c’est votre corps et non votre tête qui aura une forme animale. Cet animal doit représenter votre composante invisible sous-jacente. Sans hésiter, vous avez opté pour le lion dont la force et le courage sont légendaires.

Le Grand Sphinx est en train de prendre forme sous l’action de milliers de burins. Les traits du visage évoquent ceux de Kheops : cela vous permet de mieux vous inscrire dans les pas de votre père. Vous avez décidément un gros complexe d’illégitimité : vous êtes un cas clinique.

Tant mieux : après tout, les gens normaux ne laissent pas de trace… De fait, votre œuvre va laisser sa marque dans l’Histoire : elle restera la plus grande statue monolithique de tous les temps avec ses 73 m de longueur. En toute simplicité.

Le concept du sphinx va pourtant connaître des débuts difficiles : la mayonnaise ne va pas prendre. Une tête d’homme dans un corps de lion, les gens vont trouver ça bizarre. Aucun de vos successeurs de l’Ancien Empire ne vous emboîtera le pas, isolant votre statue à la manière d’une anomalie. Mais le temps passant, l’aura de votre œuvre unique va se renforcer : son mystère en deviendra tout un symbole, comme une fabuleuse énigme posée à l’entrée du plateau de Guizeh. Il faudra attendre six cents ans avant que les pharaons, fascinés, ne commencent à imiter votre sphinx. Et que dire des foules intriguées qui s’amasseront devant vous à l’époque moderne ? Il n’y a pas à dire : en décidant de sculpter cette immense masse rocheuse, vous avez eu le nez fin !

Des amours bien singuliers (– 2530, Memphis)

Vous êtes Khâmerernebty II. Votre mère fut l’épouse successive de votre grand-père Kheops et de votre père Khephren. Quant à votre époux Mykerinos (*Menkaourê*)… c’est votre frère. Vous partagez le même lit de façon tout à fait officielle.

Cela fait longtemps que les pharaons s’accouplent entre demi-frères et demi-sœurs : cela permet de purifier le sang de la dynastie. Ces pratiques sont devenues partie prenante de la culture du pays, à condition qu’elles se fassent entre personnes de droit divin. Pour la plèbe, c’est un crime, et plus encore : un sacrilège !

Avec Mykerinos, vous avez poussé l'inceste jusque dans ses derniers retranchements : vos enfants n'ont que deux arrière-grands-parents au lieu de huit ! Vous avez obtenu l'accord des dieux, mais vous n'aurez pas celui de la nature : votre descendance va prendre la forme d'un entonnoir. Ça commence déjà à coincer : l'avenir de la IVe dynastie est condamné.

Vous avez bien conscience d'être un peu « borderline », mais vous n'avez pas vraiment le choix : dans les couloirs du palais de Memphis, tout le monde est à couteaux tirés depuis la mort de Khephren. Le fils de Djedefrê, Baka, a cru pouvoir enfin accéder au pouvoir suprême ; mais Mykerinos, le fils aîné de Khephren, s'est mis en travers de son chemin.

Le pays se retrouve confronté à un grave problème dynastique : Baka et Mykerinos sont tous deux des petits-fils légitimes de Kheops qui méritent le trône, l'un par la branche aînée fondée par Djedefrê, l'autre par la branche cadette fondée par Khephren. Tout le monde est suspendu aux lèvres du clergé de Rê censé faire connaître la volonté divine ; du coup, les deux rivaux multiplient les offrandes au temple d'Heliopolis, ce qui ne fait que retarder la décision. Le clergé tergiverse et pendant ce temps, il s'en met plein les poches.

Dans de telles épreuves, rien ne vaut la solidité d'un couple unissant le frère et la sœur. Votre époux finira par obtenir gain de cause en récupérant le trône, reléguant le pauvre Baka aux oubliettes. À l'instar de son père Khephren, il construira sa pyramide à proximité de celle de Kheops pour consolider sa légitimité.

Votre époque est instable à tous points de vue : ces querelles au sommet se doublent d'un étrange malaise dans le royaume. Les pharaons ont trop tiré sur la corde : leurs chantiers démesurés ont mis le pays dans un sale état. Mykerinos se retrouve dans l'incapacité de reproduire les œuvres monumentales de Snefrou, Kheops et Khephren : il devra se contenter d'une pyramide plus petite, comparable à celle de Djedefrê et à cette vieille pyramide de Djoser par laquelle tout a commencé. Plus personne à l'avenir n'aura les moyens de réitérer les exploits du siècle qui s'achève. L'âge des grandes pyramides est terminé.

L'âge des grandes pyramides

-2640

Houni	Petites pyramides provinciales à la gloire de Rê
Snefrou	Trois pyramides à faces lisses de cent mètres de haut Contrôle renforcé du Sinaï Début du commerce avec Byblos Fondation de la IVe dynastie
Kheops	La plus grande pyramide d'Egypte
Djedefrê	Un pharaon peu gâté entre deux colosses
Khephren	Un cadet qui veut marcher dans les pas de son père Le grand sphinx Un royaume au bord de l'épuisement
Mykerinos	Une prise de pouvoir difficile La dernière pyramide de Guizeh Le retour à la raison

-2510

Les successeurs de Mykerinos ont des règnes courts et méconnus.
Le clergé de Rê se renforce à l'occasion de ces problèmes dynastiques

Le retour à la raison : les temps paisibles (2490 – 2360)

Le pays de Koush (– 2490, Soudan)

Vous êtes le commandant d'une petite garnison en Nubie. Vous avez été nommé à ce poste par le premier pharaon de la Ve dynastie, Ouserkaf. Les Nubiens ne sont pas soumis à l'impôt royal et peuvent vaquer à leurs occupations traditionnelles ; mais vous avez à charge de garantir la concurrence libre et non faussée, c'est-à-dire le monopole de l'Égypte, dans le commerce de l'or nubien.

Vous vivez à une époque radieuse : après avoir été longtemps asphyxié par le poids des constructions pharaoniques, le royaume respire enfin. C'est comme si les pharaons, après s'être longtemps focalisés sur leur nombril, avaient soudain réalisé qu'il existait un monde à l'extérieur. Le changement de dynastie y a beaucoup contribué : les successeurs de Mykerinos, virolés génétiquement de l'intérieur, ont laissé un vide propice au renouveau. En montant sur le trône, Ouserkaf a voulu tourner la page de cette folie mégalomaniaque en revenant à des pratiques plus raisonnables, celles de l'ancien temps. Son choix d'ériger sa modeste pyramide à Saqqarah, cette bonne vieille nécropole de Memphis, en est la meilleure illustration.

Les armées d'Égypte sont de nouveau à l'offensive : les barbares libyens du désert oriental sont remis au pas ; peu à peu, le Sinaï est repris en main ; les expéditions commerciales vers le pays du cèdre tendent à se banaliser ;

quant à la Nubie et aux régions méridionales, elles connaissent un vif regain d'intérêt.

Vous ne vous êtes jamais avancé au-delà de la deuxième cataracte, celle-là même qui marquera la future frontière entre l'Égypte et le Soudan. Mais les Nubiens vous en ramènent des marchandises tout à fait étranges : des plumes gigantesques provenant d'un oiseau qui, paraît-il, ne vole pas ; des peaux de fauves tachetées de motifs élégants ; de l'ivoire qui, par chez vous, se fait de plus en plus rare ; une gomme étrange appelée myrrhe qui, aux dires des Nubiens, possède des vertus thérapeutiques extraordinaires ; et surtout une résine qui dégage une odeur absolument divine quand on la brûle, l'encens.

Ces denrées sont rares et les tarifs exorbitants : naturellement, la tentation est grande d'aller se servir directement sur place. Les Nubiens obtiennent ces marchandises d'un pays situé très loin au sud : le pays de Koush[1]. Très intéressé, Ouserkaf vous a donné l'ordre de mener une expédition vers ces terres inconnues.

C'est aux commandes d'une solide troupe militaire que vous vous lancez dans ce périple au parfum d'aventure. Vous suivez sans en découdre ce cordon du Nil qui vous ravitaille en eau et en nourriture. Les Nubiens, impressionnés par votre solide équipée, n'osent pas vous attaquer, mais vous sentez leurs regards hostiles qui vous observent. La vallée du Nil ressemble ici à un goulot d'étranglement propice aux embuscades. Enfin, l'ambiance change du tout quand vous atteignez la troisième cataracte : les berges redeviennent plus planes, mieux cultivées, et les habitants semblent moins sauvages. Vous venez d'entrer dans le pays de Koush.

On vous signale une grande cité nommée Kerma qui se trouve non loin au sud. Elle est dirigée par un roi local qui domine toute la région. Vous gagnez sans heurts cette modeste capitale qui forme comme un petit coin de civilisation dans ces terres sauvages. Vous recevez un accueil courtois de la part du roi, mais sans chaleur. Par traducteurs nubiens interposés, il vous explique que les marchandises tant convoitées ne poussent pas ici : elles viennent d'un pays situé encore plus loin vers le sud-est qu'ils appellent « Pount ». Les marchands de Kerma ne sont que des intermédiaires.

Le roi refuse de vous fournir le moindre guide : à votre époque, les routes permettant d'accéder aux matières précieuses sont des secrets bien gardés ;

et comme vous n’avez pas les moyens de vous imposer par la force, vous n’avez plus qu’à rentrer les mains vides.

Le coup de grâce vous est asséné sur le chemin du retour : vous êtes attaqué par une horde de Nubiens que vous repoussez à grand-peine. Lorsque vous rentrez au pays l’air hagard, votre troupe ne ressemble plus à grand-chose.

Vous devez accepter ce triste constat : la voie du Nil vous est fermée. Et pourtant, l’attrait de l’encens est plus vif que jamais parmi les personnes de la haute société. À Kerma, vous avez pu glaner quelques renseignements sur l’emplacement du mythique pays de Pount. Votre pharaon ne s’avoue pas vaincu : il va bientôt lancer une expédition qui défraiera la chronique en atteignant contre toute attente son lointain objectif.

Le Temple du Soleil (– 2490, Abousir)

Vous êtes un scribe-sculpteur, à ne pas confondre avec cette cohorte de scribrouillons qui notent les transactions d’État à la va-vite sur leurs feuilles de papyrus. Votre métier est beaucoup plus noble : vous gravez dans la pierre des inscriptions qui ont un caractère éminemment magique. N’est-ce pas ce pourquoi l’écriture a été inventée ? Vous perpétuez un art dont les secrets se transmettent jalousement depuis des siècles et des siècles.

Les hiéroglyphes ne se laissent pas domestiquer facilement : il existe de multiples façons d’écrire la même phrase selon que vous privilégiez les phonogrammes ou les idéogrammes. Vous avez également à votre disposition toute une palette de déterminatifs pour infléchir subtilement le sens des mots. Au final, le rendu graphique dépend de la méthode adoptée, ce qui a de profondes répercussions sur les vertus magiques de l’inscription. Le métier de scribe est réellement un métier d’artiste.

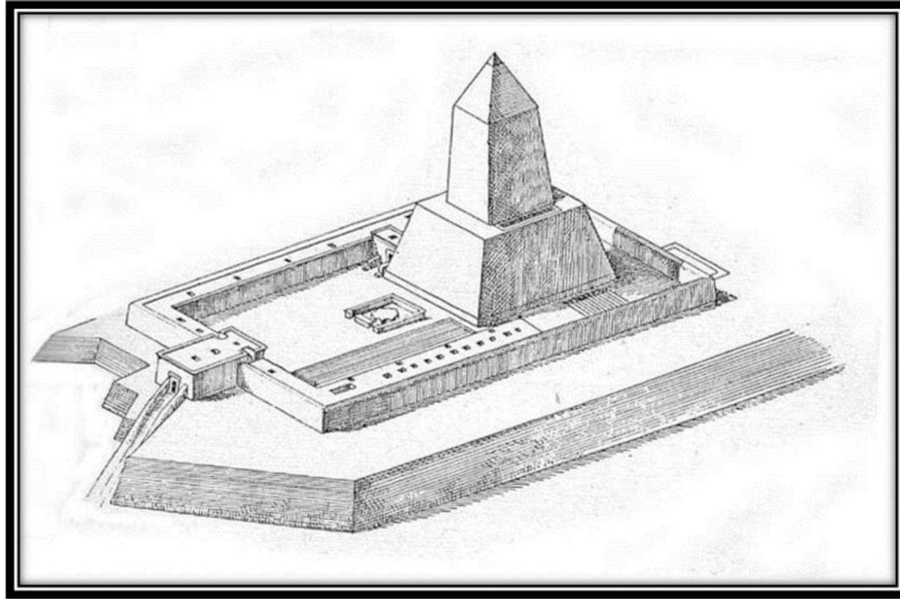


Figure 16. Le temple solaire de Niouserrê à Abousir (reconstitution)

Les temples solaires de la Ve dynastie caractérisent l'apogée du clergé de Rê. Ils marquent une transition entre le concept de la pyramide et celui de l'obélisque. Il ne reste plus aucun de ces édifices aujourd'hui.

Vous travaillez d'arrache-pied pour la gloire de Rê : Ouserkaf doit son trône au bon vouloir du clergé d'Heliopolis et il ne l'a pas oublié. Pour le remercier, il a conçu un complexe monumental qui s'inspire des vieilles pyramides solaires du pharaon Houni. Il est situé sur le plateau d'Abousir, à proximité de la capitale Memphis.

On pénètre à l'intérieur du complexe par un temple bas chargé de purifier le visiteur, puis on accède à l'édifice proprement dit par le biais d'une large chaussée. Cette espèce de pyramide à degrés s'inspire très librement du rhomboïde de Snefrou : les deux premiers étages ont des murs quasi verticaux, puis la pente se réduit aux trois quarts pour former une sorte de pyramidion sommital.

Ce nouveau style servira de modèle pour tous les pharaons de la Ve dynastie. Peu à peu, la hauteur sera privilégiée aux dépens de la largeur, donnant naissance à une structure qui deviendra caractéristique de la civilisation égyptienne : l'obélisque. Rien ne vaut cette irrésistible ascension vers le ciel pour montrer aux yeux du peuple la toute-puissance de Rê. Les mains crispées sur votre burin, vous vous sentez tout petit au pied d'une œuvre aussi majestueuse.

Le clergé de Rê est au zénith : les cinq successeurs d'Ouserkaf porteront tous un nom à la gloire du dieu solaire, ils construiront tous leur temple solaire à Abousir, et ils implanteront tous leur tombeau-pyramide à proximité. Les prêtres de Rê vont acquérir un tel prestige qu'on les autorisera même à toucher le pharaon en lui baisant les pieds ! La perfection immaculée des dieux-rois de l'Ancien Empire, portée à son paroxysme sous le règne de Khephren, est déjà en train de connaître un début d'humanisation.

Le pays de Pount (– 2480, de l'Égypte à l'Érythrée)

Vous êtes un matelot traditionnellement affecté aux liaisons commerciales en Méditerranée, mais aujourd'hui s'annonce une expédition pas comme les autres : vous allez naviguer sur la mer Rouge.

Votre nouveau pharaon Sahourê, fils d'Ouserkaf, est un homme plein d'énergie. Les richesses du lointain pays de Pount suscitent plus que jamais la convoitise ; et comme la voie du Nil est barrée par les Nubiens comme par les Koushites de Kerma, il ne reste plus que la voie maritime. La côte de la mer Rouge est plus ou moins parallèle au Nil : elle doit permettre de vous mener à destination.

Pour cela, il a fallu transférer plusieurs navires en pièces détachées depuis le delta jusqu'à l'isthme de Suez. À présent, vous êtes en train de charger les marchandises destinées aux habitants de Pount : de l'huile, du vin de Palestine, des bijoux, des perles, des vêtements fins… Vous embarquez aussi de la bière et des rations séchées pour le voyage : la côte est désertique et il n'est pas certain que vous puissiez vous alimenter en route.

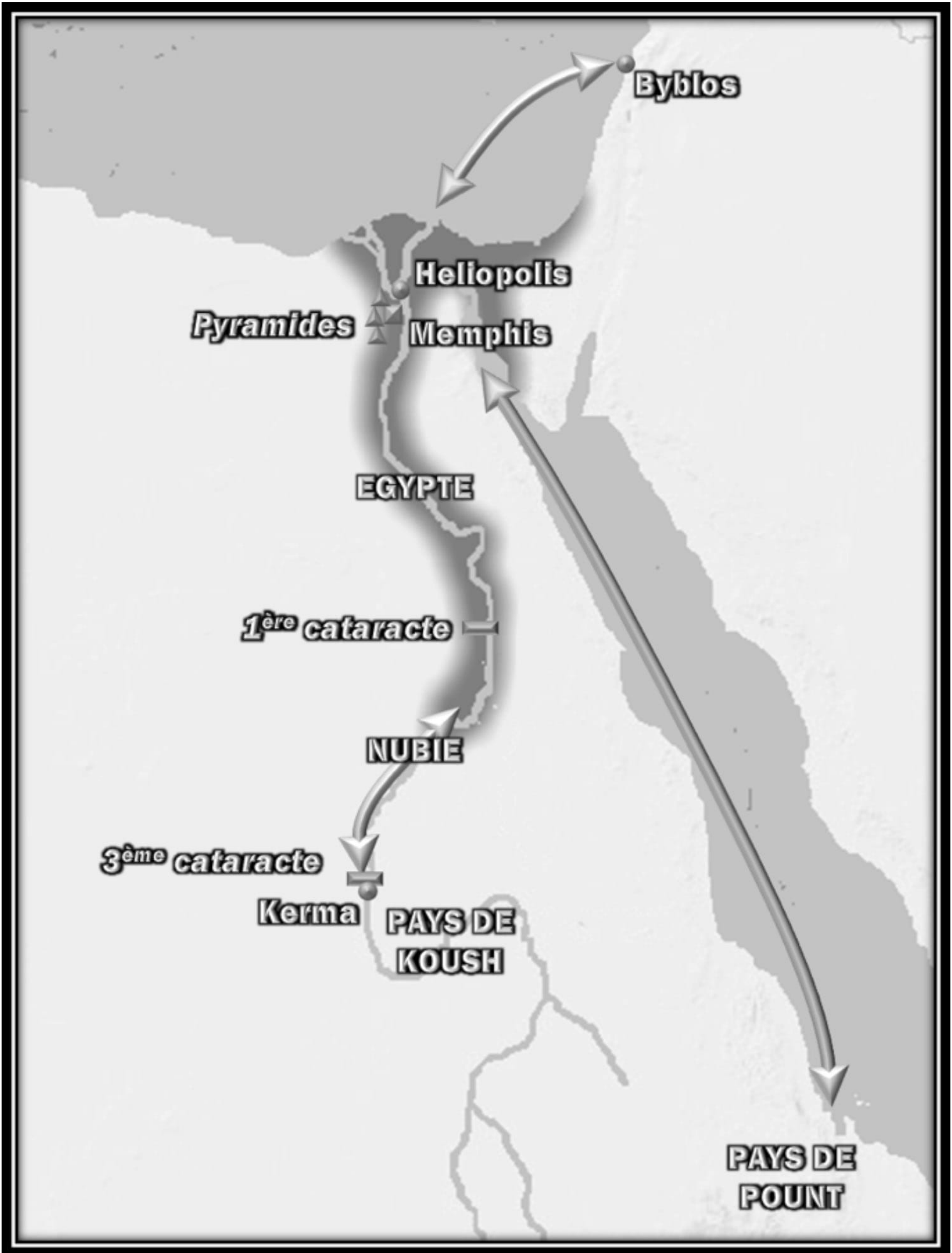


Figure 17. L’Ancien Empire (vers – 2400)

Enfin vient le moment du grand départ. Vous cabotez le long de la côte des semaines durant, bravant les vents forts, redoutant l'accueil des autochtones à chaque fois que vous posez le pied sur la terre ferme. Le paysage n'évolue guère : vastes étendues de roche accablées de soleil et ponctuées de buissons rachitiques. Vous parcourez ainsi pas moins de 1 700 kilomètres et l'équipage commence à désespérer : vous êtes pratiquement arrivés au bout de vos rations et il est déjà trop tard pour faire demi-tour. À aucun moment vous n'imaginez revenir auprès du pharaon les mains vides : vous préférez mourir plutôt que de tomber dans le déshonneur.

Enfin de hautes montagnes se dévoilent dans l'arrière-pays : il s'agit des hauts plateaux de l'Éthiopie tant recherchés. Vous venez d'atteindre le bastion d'origine des peuples afro-asiatiques qui avaient conquis le monde à l'époque préhistorique.

Vous découvrez l'existence des arbres à myrrhe et à encens : il s'agit d'arbustes boursouflés et rabougris qui poussent au pied des contreforts montagneux, chauds comme l'enfer. Le cœur de ce pays se trouve plus en altitude : là-haut, les plateaux sont plus fertiles, propices à l'agriculture. On vous amène auprès d'un roi indigène que vous amadouez sans peine grâce de magnifiques présents : il devient votre meilleur ami ! En échange de vos marchandises, il vous inonde en produits exotiques et vous autorise même à ramener quelques-uns de ces arbustes qui vous fascinent tant. Vous rentrez en glissant lourdement sur les eaux de la mer Rouge ; et lorsque Sahourê vous accueille en personne dans son palais de Memphis pour vous féliciter, le triomphe est total. Votre œuvre est moins spectaculaire, sans doute, que l'érection d'une pyramide, mais elle ouvre à votre connaissance un pays de délices propre à vous enrichir : dorénavant, les expéditions à destination du pays de Pount émailleront les règnes de tous les grands pharaons.

Un très long apogée (– 2430, Moyenne-Égypte)

Vous êtes en train de pêcher tranquillement sur les berges du Nil après avoir passé la matinée à soigner vos rangs de pois chiches et de lentilles : vous avez bien mérité cette petite pause. Du coin de l'œil, vous surveillez vaguement ce satané crocodile qui a décidé de faire bronzette juste à côté de chez vous. Normalement, ces reptiles préfèrent s'attaquer aux petits

animaux, mais on ne sait jamais : les voisins ont tous des histoires d'horreur à raconter sur ces monstres aux mœurs imprévisibles. Il paraît que le cousin de l'amie de la voisine a vu son propre enfant se faire happer par l'un de ces reptiles. Les gens aiment s'appesantir sur les détails les plus morbides : il leur faut ce genre d'émotions fortes pour égayer leur quotidien.

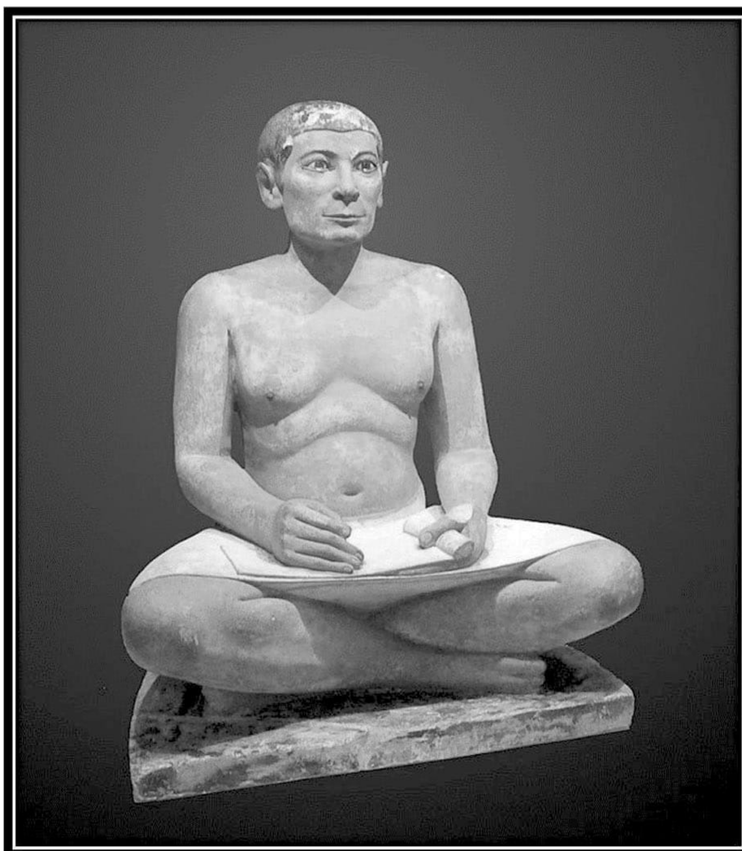


Figure 18. « Le scribe accroupi » (IVe ou Ve dynastie)

Cette statue est une belle illustration de l'apogée artistique de l'Ancien Empire.

Il faut dire que vous vivez à une époque particulièrement calme sous le règne de Niouserrê, sixième pharaon de la Ve dynastie. Les bouleversements qui ont marqué les débuts de l'Ancien Empire sont maintenant derrière vous : tous les éléments de la civilisation égyptienne sont en place, et pour un bon paquet de milliers d'années. Pyramides et obélisques, momification et culte des morts, art sculptural et pictural, calendriers agricoles et religieux, pouvoir magique des hiéroglyphes, toute-puissance du pharaon et du clergé de Rê… Pourquoi vouloir encore modifier les choses ? Le pays a trouvé son équilibre.

Les relations extérieures elles-mêmes ont atteint leur pleine maturité : les Libyens raréfiés par la désertification ont été brisés ; les mines de Nubie et du Sinaï sont sous contrôle ; la tête de pont en Palestine assure un commerce prospère avec l'Orient ; les expéditions vers Byblos vous alimentent en bois et celles vers le Pays de Pount en marchandises exotiques. Le réseau commercial de l'Égypte subvient à tous vos besoins. L'idée de relancer de nouvelles conquêtes n'effleurerait personne.

Depuis la réunification effectuée par Khasekhemoui, non seulement la vallée du Nil est en paix, mais elle n'a même plus à redouter le retour de la guerre. À votre époque, l'Égypte a l'immense mérite d'être seule au monde, pour ainsi dire : aucun royaume concurrent ne menace de l'attaquer. Seule la Mésopotamie pourrait lui tenir tête, mais ce n'est qu'une lointaine civilisation méconnue. L'Égypte est entourée de mers et de déserts qui la protègent efficacement, et son développement avant-gardiste l'immunise contre les conflits entre voisins qui caractériseront la majeure partie de l'Histoire du Monde. Vous vous trouvez au beau milieu d'une paix multiséculaire.

Bien sûr il subsiste les menaces traditionnelles de la Nature : qu'il survienne une mauvaise crue et c'est la faim qui refait son apparition ; mais avec ses greniers pleins, l'État égyptien lisse les fluctuations d'une année à l'autre. Le paysan n'est qu'un pion entre les mains du pharaon, mais un pion dont le royaume est censé prendre soin. Les corvées d'Akhet sont toujours là, mais les pharaons vous ménagent afin de préserver la prospérité du pays sur le long terme. Elles sont surtout l'occasion pour vous de découvrir les formidables monuments érigés par les dieux-rois de l'ancien temps, des monuments qui, à eux seuls, inspirent l'humilité. Ils contribuent beaucoup à forger votre sentiment d'appartenance à une seule et glorieuse nation. Vous êtes fier de poser vos modestes pierres à cet édifice qui vous dépasse complètement.

Vous vivez à l'apogée de l'Ancien Empire et vous n'en avez pas conscience. Vous partagez la même vie paisible que vos arrière-grands-parents et que vos arrière-petits-enfants. En Égypte, le temps s'est arrêté.

Une offrande très spéciale (– 2400, Heliopolis)

Vous êtes un prêtre de Rê chargé de l’intronisation des nouveaux membres dans le temple d’Heliopolis. Tous ces postulants, parfois très jeunes, sont des fils-à-papa qui avaient leur place réservée dès leur naissance. Pour eux, la cérémonie d’intronisation s’apparente à une formalité ; mais aux yeux de Rê, il s’agit d’une étape solennelle qui marque la signature d’un pacte avec les mortels. Ce sont les clercs qui maintiennent la protection divine sur le royaume d’Égypte : on ne joue pas avec ça ! La cérémonie doit sanctionner cette bascule entre le laïc et le religieux afin que le jeune prêtre se souvienne à jamais de l’importance de sa tâche sacrée.

Pour marquer son alliance avec Rê, le postulant doit lui faire une offrande hors du commun : le sacrifice d’un bélier ou d’un bœuf ne peut suffire. Les premiers pharaons d’Égypte n’hésitaient pas à sacrifier des Libyens pour solliciter l’attention divine, mais cette époque barbare est révolue. Vous préférez recourir à un stratagème : le postulant doit sacrifier à son dieu un petit bout de lui-même, et quel bout ! En abandonnant ce lambeau de chair qui pendouille à l’extrémité du sexe, il confie ni plus ni moins une part de sa virilité aux bons soins du dieu suprême.

Aujourd’hui, la circoncision sacrée est devenue la norme, et pas seulement chez les adorateurs de Rê. Tous les membres du clergé se baladent avec le pénis tronqué, à commencer par le pharaon en personne, principal intercesseur entre le monde terrestre et le monde divin. En tant que prêtre médecin, vous enchaînez les opérations à longueur de journée : c’est devenu votre cœur de métier.

Cette nouvelle alliance entre les dieux et les hommes n’est pas près de péricliter : elle restera la marque du sacré en Égypte jusqu’à la fin des temps. Et un jour, certains l’exporteront dans les contrées voisines : en Palestine, la circoncision marquera la supériorité des exilés monothéistes d’Égypte sur les populations polythéistes locales. Ce rituel devenu éminemment symbolique prendra toute son ampleur lors de l’expansion musulmane jusqu’à regagner l’Égypte à la manière d’un puissant boomerang.

Isis et Osiris (– 2380, Memphis)

Vous êtes Djedkarê Isési, huitième pharaon de la Ve dynastie, et vous avez un tempérament plein d’énergie. Vous aspirez à redonner à la dignité royale

toute son aura des anciens temps. Personne ne conteste votre autorité et vous êtes toujours adulé comme un dieu ; mais peu à peu, vous avez vu monter autour de vous différentes formes de contre-pouvoirs. Vous êtes toujours le chef, mais vous n'êtes plus seul au monde.

Le clergé de Rê est assurément le plus puissant d'entre eux. Les pyramides elles-mêmes sont dressées à sa gloire : comment s'étonner que les prêtres se sentent pousser des ailes ? La prospérité économique de l'Égypte a également enrichi votre équipe de hauts fonctionnaires : ils n'hésitent plus à se construire leurs propres tombeaux qui frôlent l'indécence. Dans ce cercle vicieux, le caractère sacré du pharaon ne cesse de s'effriter.

Pour éviter cette dérive, vous décidez de mettre un terme à l'érection des temples solaires d'Abousir et de faire construire votre pyramide dans cette bonne vieille nécropole de Saqqarah. Les prêtres de Rê ont beau pousser des cris d'orfraie, ils sont bien obligés d'accepter le fait accompli. Tous vos successeurs suivront votre exemple : l'époque d'apothéose du clergé de Rê est terminée. Revers de la médaille, il ne faudra plus trop compter sur son soutien en cas de pépin…

Pour obtenir de nouveaux appuis, vous essayez d'encourager le culte des autres dieux ; et pour consoler le clergé de Rê, vous vous appuyez sur un panthéon qu'il a lui-même établi, « l'Ennéade héliopolitaine ». Voici en substance le récit de la Création qui met en jeu les neuf dieux fondateurs. Attention, il s'agit d'un conte à caractère pornographique.

Il y eut d'abord Rê-Atoum qui vint au monde tout seul. Faute d'épouse, il fut contraint de recourir à un artifice pour enfanter : il se masturba et avala son sperme, ce qui lui permit de créer l'Air (Shou, un garçon) et l'Eau (Tefnout, une fille). Mais un beau jour, il perdit de vue ses enfants. Pour les rechercher, il lança son œil qui devint le soleil. Il fut si content de les retrouver qu'il en versa des larmes de joie qui devinrent les premiers hommes.

Puis Shou et Tefnout engendrèrent M. Geb (la Terre) et Mme. Nout (le Ciel) : premier inceste. Ensuite Geb et Nout essayèrent à leur tour de copuler, en vain – comme quoi, les prêtres ont tenu compte des déboires génétiques de la IVe dynastie. Il fallut les séparer (la Terre en bas, le Ciel en haut, et les humains au milieu) pour que Nout parvienne à donner quatre

enfants : Osiris et Isis d'une part, Seth et Nephtys d'autre part. Ainsi naquirent les neuf dieux de l'Ennéade.

Osiris régna sur les hommes aux côtés de sa sœur et épouse Isis. Il leur enseigna l'agriculture et l'élevage tandis qu'elle leur apprenait le tissage et la fabrication du pain – une lointaine réminiscence des révolutions survenues à l'époque néolithique.

Le mythe entre ensuite dans des souvenirs de plus en plus précis qui ramènent à l'âge ténébreux des cités-États : Seth, jaloux de la gloire d'Osiris, le tua et le découpa en morceaux qu'il dispersa aux quatre coins de l'Égypte. Grâce à sa magie et aidée par sa sœur Nephtys, Isis parvint à reconstituer le corps de son mari et à le ramener brièvement à la vie, juste assez pour qu'il lui fasse un fils, Horus. Celui-ci enterra son père qui devint le premier roi embaumé grâce au savoir d'Anubis.

Pendant ce temps, Seth l'usurpateur régnait sur l'Égypte. Horus vécut d'abord caché dans les marais, protégé par Ouadjet, la déesse de Bouto, qui le protégea de la colère de Seth. Devenu grand, Horus engagea la lutte contre son ennemi. Il finit par triompher, rejetant Seth dans le désert.

En encourageant la diffusion de ce mythe, vous allez réussir un coup de maître : le vieux Rê, trop lointain, sera bientôt surpassé par ses arrière-petits-enfants aux tourments beaucoup plus humains. Le culte d'Osiris prendra une telle ampleur qu'un beau jour, il finira par supplanter Anubis dans son rôle de juge suprême des âmes.

Les temps paisibles

-2500	Ouserkaf	Fondation de la Ve dynastie sous l'impulsion du clergé de Rê, premier temple solaire Renforcement des contacts avec le pays de Koush
	Sahourê	Première expédition vers le pays de Pount
Rien de neuf sous le Soleil	Neferirkarê Shepseskarê Neferefrê Niouserrê Menkaouhor	Apogée du clergé de Rê Une paix « éternelle »
-2370	Djedkarê	Abandon des temples solaires Essor du culte d'Osiris, Rê est remis à sa place

L’affaiblissement de la monarchie : un système à bout de souffle (2360 – 2180)

Une armée de géomètres (– 2355, Moyenne-Égypte)

Vous êtes un fonctionnaire au service du pharaon Ounas, fils de Djedkarê Isési. Vous faites partie de la cohorte de géomètres chargés du recensement des terres et des bêtes dans tout le pays. Vous avez été affecté dans le neuvième nome, juste au nord d’Abydos, où vous avez fort à faire. Le nomarque vous met la pression en vous demandant des comptes tous les quatre matins. Il faut dire que le pays traverse en ce moment une période difficile : il y a trois ans, une crue anormalement haute a inondé les cités bâties sur des éminences et gâté le blé des greniers. Les réserves du royaume ont été largement détruites ; et par manque de chance, les deux années suivantes ont été marquées par des crues moribondes qui n’ont irrigué qu’une petite partie des terres arables. Résultat : la famine a refait son apparition dans le pays.

Les gens commencent à se poser des questions sur la responsabilité d’Ounas, d’autant que celui-ci n’a toujours pas réussi à engendrer d’héritier mâle : apparemment, les dieux veulent le punir de quelque chose. Votre métier, qui consiste à ajuster les impôts au plus près des capacités de la population, est devenu un travail d’équilibriste. Il vous faut mesurer soigneusement la surface des terres agricoles de chaque propriétaire afin de déterminer le blé qu’il doit à l’État : une valeur trop élevée et le paysan crèvera dans son coin ; une valeur trop faible et les réserves publiques ne pourront pas garantir la sécurité alimentaire du reste du royaume.

Vous notez soigneusement le résultat de vos mesures sur une feuille de papyrus. Vous utilisez pour cela une écriture simplifiée dérivée des hiéroglyphes : le hiératique. Votre calame, un petit roseau taillé, s'agite à vive allure sans le moindre souci d'esthétique : vous recherchez avant tout l'efficacité. Les hiéroglyphes, caractères sacrés par excellence, sont l'apanage des prêtres : vous n'avez pas le temps pour leurs vaines fioritures.

Les terres à recenser sont réparties en trois catégories selon leur éloignement du Nil : les plus distantes, inondées moins longtemps, sont moins fertiles et requièrent donc des impôts moins élevés. Par ailleurs, le niveau de la crue doit être pris en compte pour affiner le montant des impôts chaque année : ce sont les hauts fonctionnaires qui sont chargés de cette mesure vitale. Enfin, chaque tête de bétail doit être comptabilisée : bovins, ovins, caprins, le moindre animal comestible présent sur le territoire constitue une source de revenus pour l'État égyptien.

Grâce à cette gestion minutieuse et centralisée de ses ressources, l'Égypte va parvenir à traverser cette période de vaches maigres sans sombrer dans l'anarchie. Plus que jamais, le royaume semble confirmer sa solidité à toute épreuve.

Les textes des pyramides (– 2345, Saqqarah)

Vous êtes un prêtre de Ptah très haut placé et vous avez les chevilles qui enflent : c'est vous qui dirigez le travail d'écriture à l'intérieur de la pyramide d'Ounas.

À force de se prendre les foudres divines, celui-ci a fini par se poser des questions : persuadé d'avoir été lâché par les dieux, il a sollicité les prêtres à travers tout le pays pour obtenir des armes contre les démons de l'Autre Monde. Vous avez alors recueilli toutes les anciennes sagesses pour les concaténer en un ensemble cohérent. Quand ce fut fait, Ounas a tenu à ce que ces formules magiques soient gravées sur les parois intérieures de sa pyramide.

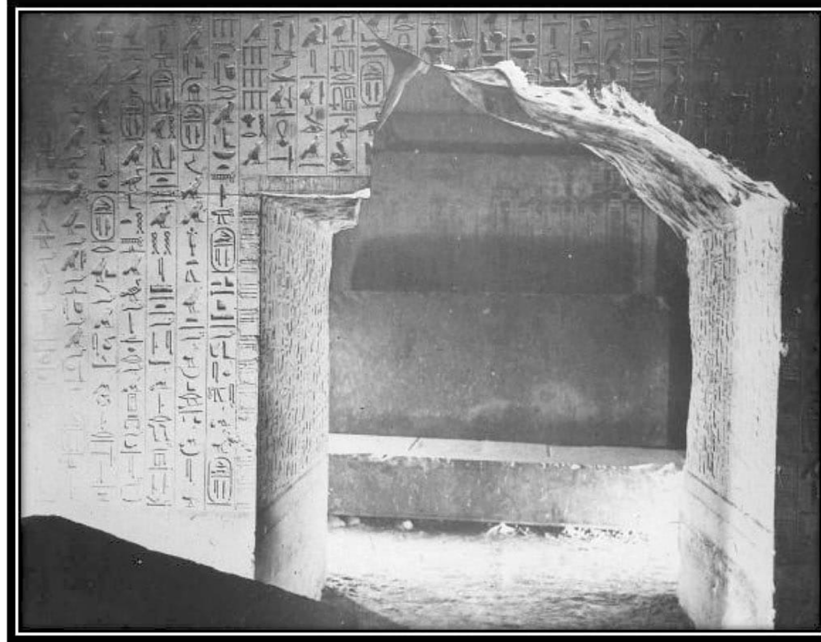


Figure 19. Les Textes des pyramides de la chambre funéraire d'Ounas

Cette pratique qui consiste à protéger l'âme du défunt par des incantations gravées dans la pyramide sera suivie par tous ses successeurs.

Pour y arriver, il vous a fallu couvrir les murs des chambres souterraines jusqu'à la nausée. Le tombeau ressemble aujourd'hui à une sorte de grand livre ouvert. À l'avenir, la plupart des pharaons suivront son exemple, trop angoissés à l'idée qu'une formule manquante puisse devenir le défaut de leur cuirasse outre-tombe. Vous êtes le principal instigateur de ces fameux « Textes des Pyramides » qui deviendront célèbres. Plus tard ils seront complétés par de nouvelles formules pour devenir les « Textes des Sarcophages » ; et au Nouvel Empire, ils prendront leur forme définitive jusqu'à devenir le Livre des Morts. Vous êtes à la racine de cette œuvre littéraire monumentale destinée au salut des défunts.

Ces incantations vont prouver leur efficacité : en effet, la mort d'Ounas va tout arranger. En épousant sa fille, un membre de la Cour nommé Téti va réussir à récupérer le trône sans faire de vagues. Ainsi naîtra la VIe dynastie, tout en douceur.

Assassinats et autres menus complots
(– 2300, Memphis)

Vous êtes Ouremtitès, Grande Épouse Royale de Sa Majesté Pépi Ier, fils de Téti. Vous n’avez pas seulement pour mission de lui faire un héritier, vous dirigez aussi le harem du roi qui mélange allègrement épouses secondaires et concubines. Autant vous dire qu’avec toutes ces femmes qui orbitent autour du pharaon, vous avez de quoi faire ! Les médisances et autres ragots grinçants de jalousie vont bon train dans les couloirs du palais de Memphis.

Ce n’est pas la première fois qu’un pharaon s’entoure simultanément de plusieurs épouses officielles : c’est un excellent moyen de s’attacher telle ou telle famille de haut rang. Mais Pépi Ier a porté ce système à son paroxysme. Il dit « oui » à tout le monde : c’est un mou ! Dans le royaume, tous les ambitieux en profitent pour placer leurs pions, gravissant les marches d’un pouvoir qui était encore inimaginable il y a seulement quelques décennies. Les nomarques, en particulier, ont réussi à obtenir un privilège tout à fait extraordinaire : dorénavant, leurs charges seront héréditaires. Autrement dit, le roi n’aura plus son mot à dire dans la nomination des futurs nomarques.

Se rend-il compte de ce que cela signifie pour l’avenir du royaume ? Votre époux fait preuve d’une légèreté confondante : il ne cesse d’amoindrir son pouvoir déjà bien fragile. Vous brûlez de lui faire reprendre le droit chemin en lui prodiguant vos sages conseils, mais vous parlez dans le vide : ça se termine toujours en gueulante et il vous envoie aux roses.

Vous le savez, la faiblesse de Pépi Ier découle des événements terribles survenus dans sa basse enfance. Il n’était encore qu’un bambin quand son père Téti a été assassiné par un proche désireux de s’emparer du pouvoir suprême : une première dans l’Histoire de l’Égypte ! En fondant la VIe dynastie, Téti n’aura pas réussi à convaincre tout le monde de sa légitimité.

L’assassin est monté sur le trône, mais il a dû faire face à la fronde d’une partie du Palais, scandalisée par un acte aussi abominable. Finalement, il a été renversé à son tour au profit de Pépi, le fils légitime de Téti. Sur les conseils de ses tuteurs, ce dernier n’a eu d’autre choix que de s’entourer de nombreuses épouses afin de s’attirer les faveurs de ses opposants. Depuis, le calme est revenu, mais quelque chose s’est démis durablement dans le royaume. Même aux yeux du peuple, l’aura du pharaon est tombée en flèche : l’empereur-dieu intouchable a révélé sa fragilité typiquement humaine. Peut-être, finalement, n’appartient-il pas à une sphère si différente

de celle du commun des mortels ? De là proviennent les revendications de plus en plus effrontées des nomarques et de tous les hauts fonctionnaires.

Pépi a grandi au milieu d'un véritable nid de vipères, assailli par les suggestions contradictoires de la part de ses conseillers de tous bords, assailli jusque dans son lit par la langue perfide de ses épouses désireuses de consolider leur propre parti. En tant qu'épouse en chef, vous avez bien essayé de les tenir à l'écart, en vain : Pépi se méfie de vous comme des autres. De plus en plus, il préfère oublier ses tracas dans le lit de ses concubines.

L'une d'entre elles lui a tapé dans l'œil : jour après jour, cette catin augmente son emprise auprès de votre époux. Elle recherche le pouvoir suprême, c'est certain… c'est-à-dire votre propre place ! Vous avez beau mettre en garde votre mari, rien n'y fait : cela ne fait qu'amplifier vos disputes. Vous ne partagez même plus son lit ce qui, pour une Grande Épouse, est pire que tout : si vous ne pouvez pas lui donner un héritier, vous n'avez plus rien à faire ici ! L'équilibre des forces est déjà en train de basculer : il vous faut agir vite avant qu'il ne soit trop tard.

Vous faites fonctionner vos contacts occultes ; et c'est ainsi qu'un beau jour, on retrouve la belle princesse morte dans son lit. Les médecins sont formels : elle a été empoisonnée. Fou de douleur, Pépi ordonne une enquête immédiate ; et dans le harem, les langues se délient. Les accusations convergent rapidement dans votre direction. Votre acte ne vous aura pas porté service : vous êtes jugée coupable et vous êtes démise de votre statut de Grande Épouse.

À l'extérieur du Palais, ce changement d'Épouse Royale est annoncé d'un ton monocorde sans davantage d'explications. Si les gens savaient ce qui se trame dans l'environnement immédiat du pharaon, le royaume se désintégrerait aussitôt, emporté par les prétentions de tous les nobles ambitieux. Pour la première fois, la royauté donne de sérieux signes de fragilité : on sent déjà poindre la fin des beaux jours.

Le pays de Yam (– 2280, Soudan)

Vous êtes Hirkhouf, gouverneur d'Éléphantine, « chef des troupes étrangères et des pays du Sud ». Vous avez à charge le nome le plus

méridional de l’Égypte, celui qui jouxte la première cataracte, et à ce titre, c’est vous qui réceptionnez les convois revenant de Nubie. Peu à peu, le contrôle de l’Égypte sur le pays nubien s’est consolidé : aujourd’hui le comptoir de Bouhen, situé à proximité de la deuxième cataracte, permet d’assurer un approvisionnement régulier en or et en diorite. Les Égyptiens peuvent s’avancer sans trop de risque jusqu’à la troisième cataracte qui est la porte du pays de Koush.

C’est là que les affaires se compliquent : les Koushites de Kerma, implantés au cœur de la vallée du Nil, sont jaloux de leur monopole commercial. Les Égyptiens sont les bienvenus pour vendre et acheter des marchandises, mais ils ne sont pas autorisés à aller plus loin. Pour s’achalander en marchandises exotiques venues des confins de l’Afrique subsaharienne, ils sont contraints de multiplier les expéditions coûteuses sur la mer Rouge, celles qui mènent au pays de Pount.

Une alternative semble pourtant se dessiner : les Nubiens vous ont révélé l’existence d’un autre pays de délices situé à l’occident de la vallée du Nil, le « pays de Yam ». Votre pharaon Merenrê, fils de Pépi Ier, vous a missionné pour organiser une expédition vers ce territoire inconnu. Votre excitation est à son comble : les aventures reprennent !

Vous commencez par gagner la troisième cataracte, puis les Nubiens vous guident en plein désert en direction du sud-ouest. Après trois semaines de marche exténuante, vous parvenez en vue d’un modeste cours d’eau : il s’agit du « Nil Jaune » qui se jette dans le Nil au niveau du pays de Koush. Avec la poursuite de la désertification, cet affluent est devenu saisonnier : isolé des Koushites, le pays de Yam a réorienté son commerce vers le nord.

Vous remontez le Nil Jaune jusqu’à atteindre les plateaux alimentés par de nombreuses rivières issues des montagnes du Darfour. Ici les cultures s’étalent et les villages respirent. Il s’agit d’un véritable carrefour climatique : au sud commence la savane africaine où les éléphants, autruches et autres léopards s’en donnent à cœur joie. À l’ouest s’étend une plaine sèche et torride favorisant la production de l’encens.

Le roi local vous fait très bon accueil. Vous avez l’occasion d’assister à des danses folkloriques dans lesquelles se distingue la prestation d’un nain de peau noire. Oui oui, un nain noir. Vos hôtes vous expliquent qu’il s’agit d’un esclave capturé par les peuplades du sud et vendu à grand prix au roi

de Yam. Vous venez de rencontrer votre premier pygmée, une rencontre qui restera gravée dans les annales égyptiennes.

Pour le retour en Égypte, vous privilégiez la route des oasis, plein nord, avant d'obliquer vers l'est en direction du Nil. Explorées par vos soins, ces oasis seront bientôt colonisées par vos compatriotes.

Telle est l'époque heureuse du règne de Merenrê. En dépit des premiers voyants rouges qui s'allument sur le plan intérieur, l'Égypte continue d'accroître son rayonnement vers l'extérieur, lentement mais sûrement : rien ne semble pouvoir arrêter son expansion économique et commerciale. Mais tandis que vous repartez pour un nouveau voyage, Pépi II monte sur le trône du haut de ses dix ans. Vous ignorez encore qu'il sera le dernier grand pharaon de l'Ancien Empire…

Un pouvoir central à la dérive (– 2230, Abydos)

Rien ne va plus. Depuis que Pépi II est monté sur le trône, tout part à vau-l'eau. Le navire-Égypte est en train de sombrer sous vos yeux impuissants à la manière d'un vieux cuirassier, lentement mais sûrement.

En tant que vizir de Haute-Égypte, vous êtes censé colmater les brèches, mais en pratique vous êtes aussi démuni que les autres : vous vous contentez d'écoper comme un moussaillon. Votre pharaon est largement responsable de cette situation décadente : il gouverne comme un loukoum. Pour autant, tout n'est pas de sa faute : il a hérité d'une situation délicate dont la genèse remonte à l'avènement de la VIe dynastie.

Souvenez-vous : Ounas, le dernier de la Ve, n'avait pas réussi à engendrer d'héritier mâle. Faute de légitimité suffisante, ses successeurs avaient dû faire face à une succession d'assassinats et de complots de palais. Ballotté de toutes parts, Pépi Ier s'était vu contraint d'accorder des privilèges à tire-larigot pour calmer tout ce petit monde. Sa plus grossière erreur fut de rendre la charge des nomarques héréditaire. Depuis cette date, le pharaon ne peut plus récompenser ses fidèles en leur accordant ces postes de prestige : les nomarques en place sont tous des fils-à-papa qui n'ont jamais fréquenté le palais royal. Le lien privilégié qui les connectait au pouvoir central s'est définitivement rompu.

La mort prématurée de Merenrê a relancé cette dynamique macabre : Pépi II n’avait que dix ans quand il est monté sur le trône. Rebelote ! En l’absence de timonier solide, le pouvoir central s’est rapidement retrouvé débordé par les prétentions de tous les nobliaux du terroir en mal de puissance.

Depuis quelque temps, il se produit un phénomène curieux : la superficie des terres arables ne cesse de diminuer dans certains nomes de Haute-Égypte, réduisant les rentrées d’impôts comme une peau de chagrin. Intrigué, vous décidez de vous rendre en personne dans la province d’Abydos, l’une des plus touchées par ces disparitions inexpliquées. Vous ne tardez pas à en comprendre l’origine : les comptes ont été systématiquement trafiqués à la baisse ! Les paysans sont imposés plein pot, mais le nomarque d’Abydos se sert au passage ! Un crime d’État passible de la peine de mort, et pire encore : de la damnation éternelle ! Loin de se laisser démonter, votre accusé vous réplique qu’il a besoin de cet argent pour régler la solde de ses administrés. Vous comprenez ce qu’il entend par là en voyant la ribambelle de hauts gradés rangés derrière lui : avec l’argent des impôts, il a pu soudoyer une belle brochette d’officiers.

Il ne vous reste plus que deux options : déclarer la guerre aux nomarques dissidents ou accepter le fait accompli. Vous savez déjà quel sera le choix de votre pharaon : influencé par des conseillers aux objectifs trop divergents, il préférera baisser son pagne plutôt que de prendre le risque d’une guerre civile à l’issue incertaine. Pépi II tient à sa tranquillité : surtout, pas de vague ! Il ne lui reste plus qu’à rendre officiels ces nouveaux impôts locaux qui seront prélevés aux dépens du Trésor central. Le clergé n’est pas en reste : profitant de cette apathie du pharaon, il va réussir à obtenir une exemption d’impôts pure et simple !

Les paysans ne mesurent pas encore l’ampleur des bouleversements en cours, mais vous savez qu’une logique implacable s’est mise en place : l’édifice est sur le point de s’effondrer.

Le chant du cygne (– 2185, Memphis)

Vous êtes Nitocris, première femme pharaon de l’histoire de l’Égypte. En soi, cela suffit pour comprendre qu’il se passe quelque chose de grave :

quand une femme s’empare des rênes du pouvoir, c’est toujours mauvais signe. Cela signifie que les mâles font vraiment n’importe quoi.

Votre beau-père Pépi II, ce mollusque moribond, s’est accroché à la vie comme une bernique à son rocher : il a dépassé allègrement les soixante-six ans de règne, une prouesse que peu d’autres monarques égaleront. Le bon côté des choses, c’est que cela a repoussé l’effondrement de l’Égypte : personne n’a osé contester la légitimité de ce vieux pharaon bien établi. Mais quand il est mort, la chute en a été d’autant plus brutale : Pépi II a eu le temps d’engendrer une ribambelle de fils, de petits-fils et d’arrière-petits-fils, sans compter les cousins par grappes de dix. Tout le monde a commencé à se tirer dans les pattes pour hériter du trône. Le temple de Rê, autrefois déterminant pour réglementer les successions, s’est montré inaudible, complètement submergé par les voix discordantes des temples provinciaux rendus riches et puissants par les exemptions de Pépi II.

Votre époux Merenrê II n’a tenu qu’un an sur le trône avant d’être assassiné par quelque ambitieux de la Cour. Depuis lors, c’est l’anarchie : aucun prince ne parvient à se constituer un clan suffisamment solide pour s’imposer. Les plus effrontés n’hésitent pas à se proclamer pharaon, donnant lieu à un véritable pugilat au sommet. Cette chienlit inconsistante sera connue sous le nom de « VIIe dynastie ».

Effarés par un tel carnage, beaucoup se tournent vers vous pour restaurer l’ordre : en tant qu’épouse du dernier pharaon reconnu, vous possédez une réelle légitimité. Vous savez gouverner d’une main de fer et vous avez une force de caractère peu commune qui inspire le respect : en cette période de vide, cela vous propulse sur le devant de la scène.

Vous vous emparez de la dignité pharaonique sans sourciller, mais vous ne parvenez pas plus que les autres à vous faire accepter de l’ensemble du pays : trop heureux de cette désintégration du pouvoir central, les nomarques alimentent les divisions, soutenant tel ou tel roi au gré de leurs humeurs. Beaucoup d’entre eux se comportent comme de véritables roitelets indépendants sans plus se préoccuper de leurs suzerains memphites.

C’est fini : le royaume d’Égypte n’existe plus, désintégré de l’intérieur. Ainsi s’achève l’Ancien Empire, et avec lui cinq siècles d’une paix qui n’aura jamais plus d’équivalent dans l’Histoire du Monde.

Le déclin de l'autorité pharaonique

-2370	**Ounas**	Des famines malmènent le pays Absence d'héritier mâle Premiers textes des pyramides
	Téti	Fondation de la VIe dynastie Un roi peu légitime qui finit assassiné
	Ouserkarê	Un assassin qui ne l'emportera pas au paradis
-2320	**Pépi Ier**	Un enfant-roi qui paye cher sa reconnaissance La charge des nomarques devient héréditaire
	Merenrê Ier	Un petit règne énergique entre deux grands mous
-2180	**Pépi II**	Un règne interminable L'autonomie des pouvoirs locaux se renforce

2 Pépi =
120 ans de règne!

La mort de Pépi II provoque la chute brutale de l'Ancien Empire. Aucun successeur ne parvient à s'imposer durablement. Début de la Première Période Intermédiaire.

La Première Période Intermédiaire : les pharaons au tapis (2180 – 2100)

Le delta plane (– 2175, Basse-Égypte)

Vous êtes un paysan installé près de la bordure orientale du delta du Nil et vous vivez à l'une des époques les plus sombres de la civilisation pharaonique. Depuis une dizaine d'années, la famille royale de Memphis se livre à un spectacle affligeant en s'entre-tuant allègrement pour récupérer le trône. Une dynastie un peu plus pérenne a fini par se mettre en place, la VIIIe, mais les pharaons conservent beaucoup trop d'ennemis pour pouvoir survivre longtemps. Ils ne règnent plus guère que sur le nome de Memphis ; partout ailleurs, les nomarques se contentent d'une allégeance symbolique tout en menant leurs petites affaires en chefs indépendants.

Cette décadence généralisée vous laisse complètement abasourdi : dans la mémoire collective égyptienne, on ne trouve nulle trace d'une telle désorganisation à si grande échelle. Le pharaon a toujours existé en tant qu'intercesseur des dieux, et ce depuis les premiers âges du Monde qui ont vu la victoire d'Horus sur Seth, de l'Ordre sur le Désordre. À vos yeux, la tragédie en cours a des racines cosmiques : les dieux vous ont lâchés, tout simplement. Le contrat qui avait été établi entre les dieux et les hommes est révoqué. La fin du Monde est proche.

Et pourtant, votre vie quotidienne n'est pas si différente de celle de vos ancêtres : vous n'êtes même plus sollicité pour les corvées royales ! Vous continuez à payer vos impôts comme avant, mais ils sont dorénavant destinés aux autorités de votre nome : vous habitez dans une sorte de micro-

État qui s'étend sur une trentaine de kilomètres de côté. Rien que dans le delta, il y en a une vingtaine !

En corollaire, l'ambiance est beaucoup moins sereine qu'aux temps de l'unification : les nomarques utilisent les impôts pour se constituer de solides troupes militaires destinées à dissuader le voisin d'attaquer. Depuis que l'armée du pharaon n'est plus en mesure de faire régner l'ordre, c'est chacun pour soi : la plupart des nomarques rêvent de s'étendre aux dépens de leurs voisins en vue d'acquérir le pouvoir suprême. Tout le monde se donne des airs de sainteté en prétendant vouloir restaurer l'ancienne gloire du royaume d'Égypte ; mais au final, tout le monde œuvre à sa destruction. Les jeux d'alliance empêchent quiconque de s'imposer durablement.

Des patrouilles circulent parfois, mais elles ne sont pas très efficaces. Un triste jour, vous voyez débarquer dans votre village une horde de barbares rugissant comme des damnés de l'enfer. Vous aviez oublié jusqu'à leur existence ! Ils viennent du Sinaï, redevenu une terre hostile depuis le retrait des garnisons égyptiennes. Et ce ne sont pas les armées de votre nome microscopique qui pourront les repousser : les nomades pillent tous les greniers avant de repartir chargés comme des bœufs dans leurs contrées sauvages.

Vous survivez à ce raid, mais ce n'est qu'un maigre sursis : toutes vos réserves sont vides et vous n'avez plus aucune chance de tenir jusqu'aux prochaines moissons. Vous tentez de solliciter vos autorités locales, mais elles sont un peu dépassées : vous ne recevez que de maigres rations bien insuffisantes pour nourrir vos trois enfants.

Il ne vous reste plus qu'une seule option : prélever ce qui vous manque dans les greniers des villages préservés. Vous rejoignez les innombrables bandes de laissés-pour-compte et vous vous lancez à leur côté dans une série de pillages mémorables, semblable à ces barbares que vous haïssez. Vous n'y prenez aucun plaisir : vous voulez seulement nourrir votre famille. Mais le résultat est le même : vous ne faites qu'aggraver le marasme que traverse une Égypte en roue libre.

Bientôt les Bédouins du Sinaï reviendront, et ils trouveront un royaume encore plus affaibli par vos propres ravages. Alors ils prendront tout bonnement le pouvoir et s'installeront chez vous. Le delta va ainsi basculer sous la domination de chefs étrangers, et pour un bon bout de temps.

Une nouvelle capitale
(– 2140, Hérakléopolis, Moyenne-Égypte)

Vous êtes un milicien travaillant pour le compte de Khety, le puissant nomarque d'Hérakléopolis (*Nennesou*). C'est l'une des principales villes de Moyenne-Égypte, et l'une des premières qu'on rencontre lorsqu'on remonte le Nil depuis Memphis. Elle est située à l'entrée du Fayoum, cette immense dépression marécageuse inondée par le Nil lors des plus grandes crues. Certains pharaons, séduits par le calme et la végétation exubérante de ces lieux, en ont fait leur résidence de campagne : Hérakléopolis a des airs de lointaine banlieue memphite. Ses nomarques constituent une véritable dynastie régulièrement alimentée en sang royal depuis l'époque de Pépi Ier.

Fort de cet héritage, Khety a des ambitions plein la tête : il multiplie les allers-retours à Memphis pour mettre son grain de sel dans les petites intrigues de la VIIIe dynastie. Dans le même temps, il noue des alliances avec les nomes les plus méridionaux de Moyenne-Égypte, histoire de consolider son assise. À votre époque, on ne peut pas s'en sortir si l'on reste tout seul dans son coin : l'union fait la force.

En tant que soldat de l'armée hérakléopolite, vous êtes régulièrement sollicité pour repousser les attaques des Libyens qui se montrent de plus en plus virulents, encouragés par l'état de décrépitude du royaume d'Égypte. Vous ne cultivez même plus la terre : les paysans s'en chargent pour vous. Vous êtes un guerrier professionnel nourri et logé par l'État local, et vous en êtes fier. Vous vous tenez prêt à bondir au moindre signe de faiblesse de vos rivaux.

Les pharaons de Memphis semblent complètement dépassés : il y a quelques mois, les Libyens ont carrément attaqué la capitale, ravageant les faubourgs. Depuis, la situation là-bas est devenue quasi insurrectionnelle : on raconte que la population affamée se serait rebellée contre la milice. Le pharaon serait en sursis dans son palais.

Les dernières nouvelles vous parviennent à la manière d'un coup de massue : la pyramide de Kheops a été pillée ! Que l'on vandalise les tombeaux des rois décadents de la VIe dynastie, passe encore ; mais que l'on s'attaque aux sépultures des dieux-rois de l'Ancien Monde, voilà qui dépasse l'entendement ! Quatre siècles vous séparent de Kheops : à vos yeux, les grandes pyramides de Guizeh appartiennent à un âge

mythologique. En échouant à protéger ces lieux sacrés entre tous, la VIIIe dynastie a perdu le peu de crédibilité qui lui restait. Elle doit maintenant s’attendre à subir les foudres divines.

Profitant de la stupeur qui paralyse le pays, Khéty rassemble ses alliés de Moyenne-Égypte avec un objectif en tête : venger l’affront fait aux dieux. C’est ainsi que vous vous lancez vers le nord aux côtés d’une armée considérable. L’adversaire memphite, déjà décimé par les attaques des Libyens et des rebelles, subit une déculottée en règle. Votre nomarque dépose le pharaon et prend la couronne sous le nom de Khety Ier : c’est fait, une nouvelle dynastie vient d’être fondée.

Comme il se sent en insécurité dans le palais de Memphis devenu un véritable repaire d’assassins, il rentre à Hérakléopolis qui devient la nouvelle capitale de l’Égypte. On sent renaître comme une lueur d’espoir dans tout le pays : Khety a mis fin à la décadence des rois memphites, redonnant au pouvoir pharaonique toute sa pureté d’antan. Il a réussi là où les autres avaient échoué. À présent, il ne lui reste plus qu’à parachever son œuvre en soumettant les deux extrémités du pays : le delta tombé aux mains des barbares, et la Haute-Égypte où règnent des dynastes hostiles à son réseau d’alliances.

Vous vous dites que le plus dur est fait ; et pourtant, vous allez passer le reste de votre vie à guerroyer sans réussir à faire bouger les lignes : les deux pôles historiques de la civilisation égyptienne, Basse et Haute-Égypte, resteront définitivement hors de contrôle. La IXe dynastie, engoncée entre ces deux extrémités belliqueuses, aura beaucoup de peine à surnager. L’avènement de Khéty Ier, au lieu de restaurer l’ordre, marque le point de départ d’une nouvelle ère de guerres quasi permanentes.

L’essor de Thèbes (– 2125, Thèbes, Haute-Égypte)

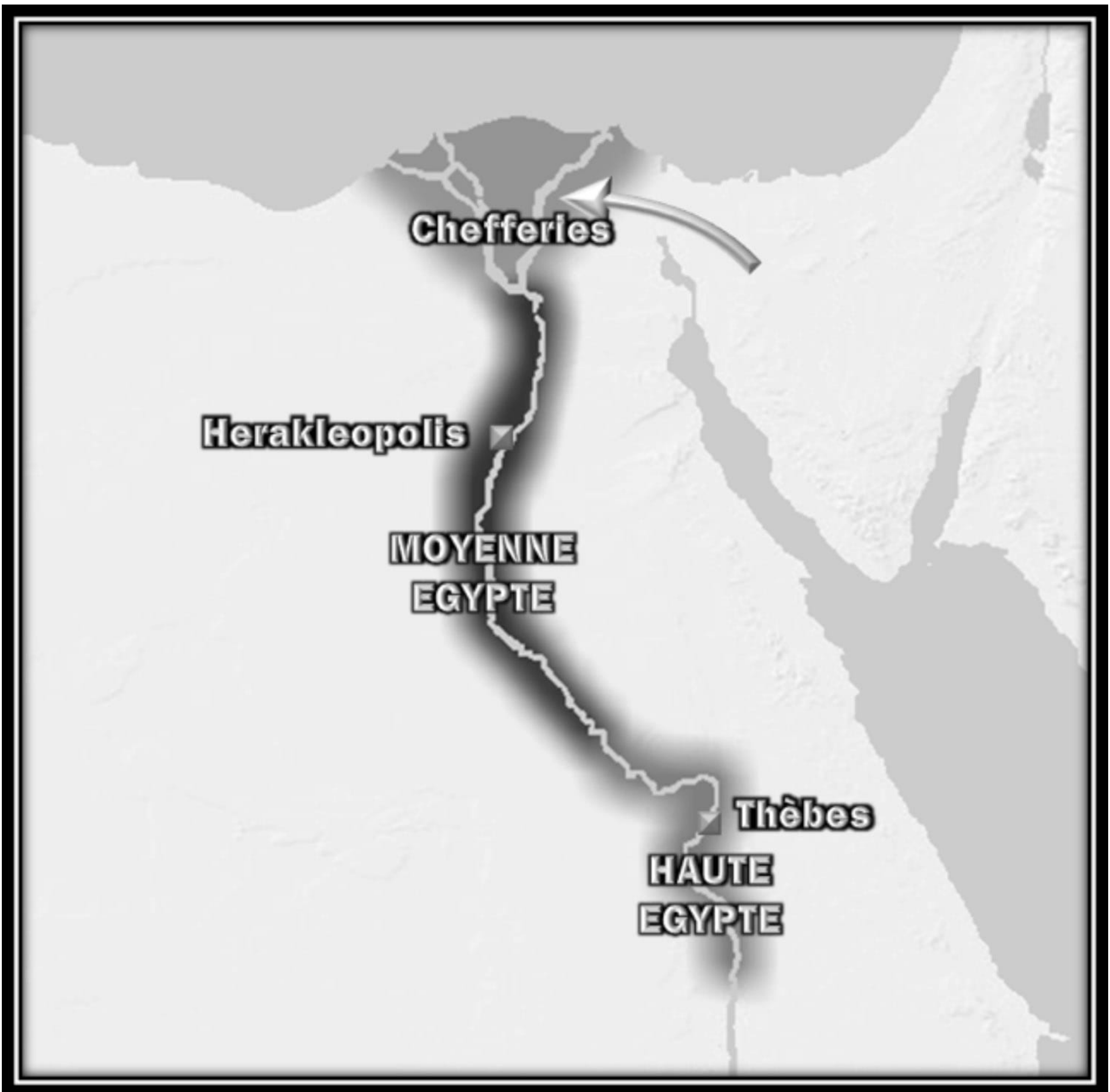


Figure 20. La Première Période Intermédiaire (vers – 2100)

Vous êtes Antef, nomarque de Thèbes (*Ouaset*). C'est la première fois qu'on passe visiter votre ville depuis le début de cet ouvrage ; et le moins qu'on puisse dire, c'est que ça ne sera pas la dernière ! Cette banale cité de Haute-Égypte est promise à un destin hors du commun.

En cette époque belliqueuse, vos talents diplomatiques et militaires sont tout particulièrement sollicités : vous êtes entouré d'une quantité d'ennemis assez invraisemblable. On peut déjà mentionner les pharaons d'Hérakléopolis qui aimeraient bien réunifier l'Égypte à vos dépens. Il faut

y ajouter la menace des Libyens qui multiplient les razzias dans la vallée du Nil. Enfin il y a surtout vos rivaux de Haute-Égypte qui, comme vous, cherchent à accroître leur territoire par tous les moyens.

Au gré des alliances entre les différents nomes de Haute-Égypte, trois clans se sont constitués dans la région : celui d'Abydos/Thinis au nord ; celui de Hierakonpolis au sud ; et le vôtre en plein milieu. La partie semble perdue d'avance, mais il vous reste un atout : le clan du nord est affaibli par les attaques des pharaons tandis que le clan du sud est taquiné par les raids des Nubiens. Fatalement, ils sont contraints de vous tourner le dos.

Jouant de ces faiblesses, vous parvenez à vous emparer d'Abydos avant de fondre sur Hierakonpolis. En l'espace de quelques années, toute la Haute-Égypte est à vous ! Vous venez de réitérer point par point l'exploit de Seth survenu mille deux cents ans plus tôt : quel signe des dieux ! C'est incontestable : vous avez hérité du ka divin, ce qui vous autorise à revêtir la dignité suprême.

Joignant le geste à la parole, vous vous proclamez pharaon sous le nom d'Antef Ier. C'est fait : votre XIe dynastie gouverne la Haute-Égypte tandis que la IXe conserve la Moyenne. Un certain équilibre s'est mis en place dans la vallée du Nil.

Et la Xe dynastie dans tout ça ? Patience, cher lecteur, on va y venir. Pour l'instant, elle n'existe pas encore. Il reste encore du chemin à parcourir avant le retour de jours meilleurs.

Les tourments de la guerre
(– 2080, quelque part au nord d'Abydos)

Vous êtes une jeune fille de quinze ans et vous habitez dans un hameau de fermes situé au nord d'Abydos. Vous vous trouvez dans une région charnière entre la Moyenne-Égypte tenue par la IXe dynastie et la Haute-Égypte tenue par la XIe. Par conséquent, votre village ne cesse de changer de camp au gré des batailles : personne ne subit autant que vous les affres de la guerre. Les derniers événements ont été favorables au camp du sud : Antef II est parvenu à régler leur compte aux Nubiens qui menaçaient ses arrières. Sécurisé de ce côté, il a repris son combat contre la Moyenne-

Égypte avec une nouvelle vigueur. Son armée victorieuse campe aujourd’hui à proximité de chez vous.

Tandis que les soldats sudistes viennent réquisitionner les greniers de votre village, le regard d’un eunuque délicatement peinturluré est soudain attiré par votre joli minois. Avec beaucoup de courtoisie, il vous demande si la vie de palais vous intéresse. Naturellement, vous n’avez pas le loisir de refuser. Vos grands-parents apprennent la nouvelle avec une certaine fierté : vous allez intégrer le harem royal de Thèbes, naviguant au cœur du luxe et de la volupté, vous qui passiez vos journées courbée dans la boue. La faim ne sera bientôt plus qu’un lointain souvenir.

Vous retrouvez votre nouvel amant à Abydos : il suit la progression de son armée de loin, logeant dans les palais des villes conquises. Antef II est semblable aux pharaons de l’Ancien Empire : issu d’une longue lignée de nomarques, il n’a rien d’un militaire. Vous goûtez ainsi au calme des demeures royales alors même que la guerre se poursuit rageusement à l’extérieur. Des femmes expérimentées vous apprennent votre nouveau métier avec beaucoup d’application et apparemment, Antef II est très satisfait de votre prestation : vous êtes définitivement adoptée.

Pendant ce temps, les armées du roi continuent leur progression en direction du nord : la prise de Tjebou, non loin d’Assiout, est annoncée dans la liesse générale. En face, c’est la débandade : les troupes d’Hérakléopolis se replient en ordre dispersé et des insurrections éclatent dans la capitale. Profitant des troubles, un usurpateur renverse le pharaon et fonde la Xe dynastie. Cette reprise en main de dernière minute permet de sauver ce qui reste du royaume d’Hérakléopolis.

Finalement, vous n’assisterez pas à la réunification tant espérée. La lutte entre Thèbes et Hérakléopolis va se poursuivre pendant encore plusieurs décennies.

Un pharaon à taille humaine (– 2050, Hérakléopolis)

Vous êtes Khety III, roi d’Hérakléopolis. Depuis la victoire d’Antef II, votre X^{e} dynastie ne prétend plus gouverner l’ensemble de l’Égypte. Un certain équilibre s’est instauré entre vos deux royaumes : aujourd’hui, chacun cherche à reprendre des forces après ces décennies de conflits.

Vous profitez pleinement des petits soucis dynastiques que traversent vos rivaux sudistes : Antef III est mort prématurément, laissant sur le trône un fils encore trop jeune pour vous poser des problèmes, Montouhotep II. Vous ne savez pas encore que cet agneau finira un jour par tous vous dévorer jusqu'au dernier.

En attendant, vous avez plusieurs années devant vous pour affermir vos positions : vous décidez de concentrer vos forces contre les barbares du delta qui continuent de vous titiller l'arrière-train. Vous commencez par nouer des alliances avec les nomarques de Basse-Égypte avant d'engager le combat. Cette politique énergique porte ses fruits : les barbares sont renvoyés dans leur Sinaï d'où ils n'auraient jamais dû sortir, et en récompense de votre aide, les nomarques du delta vous prêtent allégeance. Pour la première fois, le royaume d'Herakléopolis contrôle le Nil jusqu'à la mer.

Sécurisé de ce côté, vous pouvez maintenant régler leur sort aux rois thébains. À nouveau, vous frappez fort : vos armées s'emparent de la cité sainte d'Abydos. Vous contrôlez maintenant les deux capitales historiques, Thinis et Memphis : votre aura atteint des sommets.

Cela ne dure que quelques heures : vos messagers qui reviennent du front vous en rapportent des nouvelles effroyables. Vos propres soldats, emportés par leur haine de l'ennemi sudiste et par l'appât du gain, se sont livrés à un pillage en règle de la nécropole d'Abydos. Un innommable sacrilège qui rejaillit sur vous comme un soufflet divin : vous venez de profaner les tombes des premiers Rois Fondateurs ! En agissant ainsi, vos hommes ont avili vos propres ancêtres : ils viennent de briser votre légitimité à brandir le sceptre des fils d'Horus.

Vous décidez de faire profil bas en reconnaissant ouvertement vos péchés. Qu'il est loin, le temps des pharaons intouchables de l'Ancien Empire, entités lointaines qui gouvernaient l'Égypte depuis leur trône céleste ! Vous êtes assurément le plus grand pharaon depuis la chute de l'Ancien Empire, et pourtant vous n'êtes qu'un homme semblable à tous les autres, avec ses failles et ses faiblesses. Le pharaon est redescendu de son piédestal et fraye maintenant avec ses sujets, comme un vulgaire parvenu toujours soucieux de justifier sa première place. Les troubles de cette longue période belliqueuse, qu'on appellera la « Première Période Intermédiaire », ont définitivement transformé la civilisation égyptienne :

les pharaons ne retrouveront jamais plus cette dimension éthérée qu'ils détenaient aux temps bénis de l'Ancien Empire. Ils sont redescendus sur Terre, et pour de bon.

Vous décidez de proposer une trêve afin de redorer votre blason, mais ceux d'en face ne rêvent plus que de venger l'honneur des rois défunts. Montouhotep II, au pouvoir depuis quatorze ans, est devenu un homme d'âge mûr plein d'énergie. À l'inverse, vous parvenez au crépuscule de votre vie. Vous aurez beau léguer vos sagesses à votre fils dans un ensemble de papyrus qui traversera les âges, vous ne parviendrez pas à en faire un grand pharaon. De nombreux nomarques de Moyenne-Égypte, déstabilisés par la Profanation d'Abydos, vont décider de tourner casaque au profit du roi de Haute-Égypte, lui permettant de regagner le terrain perdu, et plus encore. La réunification aura bien lieu, mais elle se fera depuis le sud. La Xe dynastie d'Hérakléopolis, fondée après celle de Thèbes, tombera en premier. Montouhotep II va marquer le point de départ d'une nouvelle ère de prospérité, celle du Moyen Empire.

La Première Période Intermédiaire

-2180

VIIe dynastie Memphis	Une dynastie fantôme Disparition complète de l'autorité royale
VIIIe dynastie Memphis	Des pharaons sans pouvoir qui défilent sur le trône Les barbares du Sinaï envahissent le delta
IXe dynastie Hérakléopolis	Basse-Egypte aux mains des barbares Moyenne-Egypte contrôlée par les pharaons Haute-Egypte aux mains des nomarques locaux
XIe dynastie Thèbes	Unification de la Haute-Egypte
X^{e} dynastie Hérakléopolis	Reconquête du delta par les rois d'Hérakléopolis Lutte finale entre Hérakléopolis et Thèbes

-2030

La XIe dynastie thébaine finit par triompher de la Xe dynastie hérakléopolite
Réunification de l'Egypte par le Sud

Troisième tableau

Le Moyen Empire
(de 2050 à 1550 av. J.-C.)



ANCIEN EMPIRE



MOYEN EMPIRE

Un retour difficile à la normale : succès et déboires de la XIe dynastie (2030 – 1900)

Un tombeau d'un nouveau genre (– 2015, Deir el Bahari, Haute-Égypte)

Vous êtes un artiste peintre. Dans votre jeunesse, vous travailliez pour le compte des rois d'Hérakléopolis. Quand les Thébains sont entrés dans votre capitale, vous avez bien cru qu'ils allaient vous hacher menu, mais ils s'en sont bien gardés : conscient de votre valeur, leur roi Montouhotep II vous a embauché pour la réalisation des fresques de son nouveau temple funéraire.

« Montouhotep » signifie littéralement « Montou [le dieu de Thèbes] est satisfait ». Il y a de quoi ! Grâce à lui, Thèbes est devenue la nouvelle capitale d'une Égypte réunifiée, damant le pion à la vieille Memphis émoussée par un siècle et demi de chaos. Le cœur du royaume se trouve dorénavant en Haute-Égypte : la page de l'Ancien Empire est définitivement tournée.

Votre roi veut se poser comme le fondateur d'une nouvelle ère. Pour cela, il n'hésite pas à balayer les anciennes pratiques pour inventer quelque chose de tout à fait nouveau. La nécropole royale, édifice-clé de tout monarque, est censée donner le ton. Finies les pyramides de l'Ancien Empire qui matérialisaient l'élévation du défunt vers le royaume de Rê ! Le clergé d'Heliopolis, décrédibilisé par ces décennies de marasme, n'a plus la cote. Aujourd'hui, c'est le dieu Montou de Thèbes qu'il faut servir à sa juste valeur.

Les tombeaux des rois thébains sont traditionnellement creusés dans les falaises situées à l'occident du Nil, juste en face de la capitale : efficace et pas cher ! Montouhotep II a toutefois jugé qu'il méritait mieux : il a donc ordonné l'érection d'un temple funéraire immense à l'entrée de ses cavernes d'éternité situées à Deir el Bahari. C'est là que vous travaillez depuis quelques années.



Figure 21. Ruines du temple funéraire de Montouhotep II

C'est la première fois que la colonne est utilisée massivement dans un édifice.

Le plan de cet édifice est tout à fait novateur : pour la première fois, la colonne inventée par Imhotep est utilisée massivement, et pas seulement pour faire joli ! Il s'agit de véritables colonnades qui bordent l'édifice sur deux niveaux, délimitant des portiques ombragés destinés à marquer la transition entre la lumière solaire de l'extérieur et l'obscurité sépulcrale de l'intérieur. Les colonnes ne représentent plus des troncs d'arbre comme à l'époque de Djoser, ce sont des piliers qui permettent de ménager de larges espaces couverts.

L'intérieur du temple, une fois achevé, sera réservé aux prêtres de l'Occident : ils s'y livreront aux traditionnelles pratiques quotidiennes destinées à maintenir le ba du pharaon dans le plan terrestre. Dans cette optique, les fresques sur lesquelles vous travaillez n'ont pas seulement une vocation esthétique : elles doivent épauler le défunt par leurs vertus

magiques. Or on ne peut pas faire n'importe quoi dans ce domaine : voilà pourquoi Montouhotep a fait appel à vous. À Hérakléopolis, vous avez su perpétuer le savoir-faire des Anciens. Grâce à vous, l'art égyptien est en train de renaître avec une soudaine vigueur, fort d'une maîtrise technique qui n'avait jamais été vraiment perdue.

Des immigrés pas comme les autres
(– 2004, Palestine)

Vous êtes un négociant égyptien installé dans un comptoir de Palestine et honnêtement, vous avez connu des jours meilleurs. Le ballet des navires marchands est devenu moribond : il y a eu d'abord le marasme de la Première Période Intermédiaire, puis le triomphe des pharaons thébains qui ont préféré se concentrer sur leur lointain Midi. Vos nouveaux rois s'investissent mollement dans le commerce méditerranéen : aujourd'hui, les Égyptiens de Palestine ne forment plus que de petites communautés perdues en terre étrangère.

Vos pharaons ne sont pas les seuls responsables de ce déclin commercial : depuis quelque temps, vous voyez arriver jusque chez vous des colonnes de réfugiés qui fuient en nombre croissant leurs lointaines terres de Mésopotamie. Apparemment, ce pays autrefois prospère est en proie au chaos : des envahisseurs ont tout rasé sur leur passage. La Mésopotamie se délite au moment même où l'Égypte se revigore : quelle guigne pour les marchands comme vous !

Les derniers fuyards s'avèrent encore plus hagards que les autres : ils vous annoncent tout hébétés que la ville d'Ur, dernier bastion du monde sumérien, vient de tomber sous le coup des barbares. Cet événement va faire l'effet d'une bombe dans tout le Proche-Orient : en Mésopotamie, une page vient de se tourner. Les anciennes villes vont retourner à la poussière et le peuple sumérien ne s'en relèvera jamais. La nostalgie de ce monde déchu perdurera longtemps, suscitant toute une flopée de Lamentations dégoulinantes à souhait, et elle va avoir des répercussions jusque chez vous, en Palestine.

Car parmi ces immigrés de Mésopotamie se trouvent de nombreux Sémites : vous avez sous les yeux l'aboutissement du voyage mythique d'Abraham. Pour l'heure, ils sont tous plus polythéistes les uns que les

autres ; mais un jour, leurs relations avec les Égyptiens finiront par déboucher sur une succession de bouleversements religieux qui viendront changer la face du Monde.

Une nouvelle route en plein désert
(– 2000, désert oriental)

Vous êtes noyé au beau milieu d'une immense caravane : depuis quelques jours, vous passez votre temps à multiplier les bruits de bouche et les coups de trique en direction de vos ânes récalcitrants. Trois mille hommes participent à cette expédition hors-norme à travers le désert oriental avec un objectif : gagner la mer Rouge pour y bâtir une flotte destinée à atteindre le pays de Pount.

Montouhotep III est très intéressé par tout ce qui se passe au sud de son royaume : après avoir affermi son emprise sur la Nubie, il a voulu relancer les antiques expéditions vers Pount pour en ramener de l'encens et toutes les autres marchandises exotiques, tels ces grands pharaons de l'Ancien Empire.

Ces derniers transbordaient leurs navires dans le golfe de Suez : la proximité de la capitale Memphis facilitait le suivi des opérations. Mais cela augmentait de près de huit cents kilomètres l'aller-retour jusqu'au pays de Pount ! Depuis que la Haute-Égypte est devenue le nouveau cœur du royaume, le passage par Suez apparaît comme une aberration : aussi Montouhotep a-t-il décidé de tailler droit sur la mer Rouge depuis Thèbes.

Cela requiert une logistique pharaonique : comme il n'existe aucune flotte en mer Rouge, il vous faut la bâtir à partir de rien. Vous voilà donc à transborder les navires en pièces détachées à travers le désert oriental. Vos ânes croulent sous le poids des mâts, des planches et des cordages, ripant sur le sol caillouteux du sentier. Ils ploient sous la charge d'eau et de nourriture nécessaires pour une telle entreprise.

Heureusement, une route naturelle vous ouvre la voie : le Ouadi Hammamat, un oued taillé dans les plateaux orientés est-ouest. Il passe à proximité de fabuleuses carrières de granite, très prisé pour les constructions monumentales. Dopées par la nouvelle vitalité de la Haute-Égypte, ces carrières résonnent dorénavant sous le cliquetis des burins. En

cette aube du Moyen Empire, le Ouadi Hammamat est devenu une véritable autoroute égyptienne.

Le retour de la guerre civile
(– 1990, de Thèbes à Licht)

Vous êtes Amenemhat, vizir de Sa Majesté Montouhotep IV, fils de Montouhotep III, petit-fils de Montouhotep II. Au moins les pharaons de cette dynastie sont-ils faciles à retenir ! Et entre nous, le vôtre n'est pas mal non plus… Il signifie littéralement « Amon [un dieu thébain] est en avant » et trahit vos origines cléricales : votre père était un prêtre d'Amon très en vue.

La divinité que vous vénérez est beaucoup moins connue que Montou, le dieu tutélaire de Thèbes. Deux dieux pour une seule ville, on pourrait imaginer que cela fait un de trop ; mais en pratique, Amon et Montou ne marchent pas sur les mêmes plates-bandes. Amon représente quelque chose de beaucoup plus profond : il n'évoque pas une manifestation particulière du divin, il représente le divin lui-même, pris dans sa globalité. Il est ici et là, partout et nulle part, et c'est aussi le Créateur de la Vie. Son nom signifie littéralement « l'Inconnaissable » : par essence il est impossible de connaître sa vraie forme, ce qui pose naturellement des problèmes de représentation. À l'avenir et sous votre impulsion, il sera simplement représenté sous les traits d'un pharaon.

Ses caractéristiques le rapprochent d'un concept vieux comme le Monde : celui d'un Dieu avec un grand D, créateur et universel. Amon n'entre pas en contradiction avec votre religion polythéiste, bien au contraire : le polythéisme ne fait que recenser les innombrables manifestations du divin. La transcendance qui se cache derrière cette pluralité n'est un secret pour personne, elle est simplement trop éloignée des préoccupations quotidiennes des Égyptiens. Éduqué par un prêtre d'Amon, vous escomptez bien remettre cette globalité divine sur le devant de la scène. Votre impulsion sera déterminante pour les siècles et les millénaires à venir : doux euphémisme…

En attendant, vous n'êtes encore que le modeste vizir d'un pharaon à la peine et vous avez bien d'autres chats à fouetter. Depuis quelques années, le pays est de nouveau plongé dans une guerre civile qui rappelle les pires

moments de la Première Période Intermédiaire. Elle trouve ses origines dans la politique de centralisation massive menée par Montouhotep III : conscient que le pouvoir démesuré des nomarques avait conduit à la chute de l'Ancien Empire, il a voulu rétablir la monarchie absolue. Mais les nomarques, en roue libre depuis plus de cent cinquante ans, ne l'ont pas entendu de cette oreille. Les milices ont ressorti leurs armes et l'Égypte s'est remise à tanguer.

Le coup de grâce est survenu à la mort prématurée du roi : il n'a laissé dans la nature qu'un fils en bas âge, Montouhotep IV. Profitant de la faiblesse du nouveau pharaon, plusieurs villes ont rejeté toute allégeance au pouvoir central. En corollaire, les barbares du Sinaï, toujours à l'affût, ont repris leurs incursions dans le delta. C'est reparti comme en 14, ce fameux an 14 du règne de Montouhotep II qui avait vu le saccage de la nécropole d'Abydos !

En tant que vizir et régent, vous ne vous ennuyez pas : vos armées sillonnent inlassablement le pays, menant bataille sur bataille. Heureusement, vous avez su conserver de nombreux alliés : beaucoup de nomarques ont conscience qu'il vaut mieux vivoter dans l'ombre d'un puissant pharaon que de crâner dans sa ville au beau milieu d'un pays en guerre. Les ravages de la Première Période Intermédiaire sont passés par là : plus jamais ça !

Grâce à vos talents diplomatiques, vous parvenez tant bien que mal à conserver le contrôle ; et très vite, vous vous imposez comme le véritable chef du pays aux dépens de Montouhotep IV. Vous finissez par officialiser la situation : un beau jour, on retrouve le jeune roi mort dans son lit avec une langue bleue toute bizarre. Et comme il n'a pas d'héritier, vous vous imposez sans peine comme le nouveau pharaon sous le nom d'Amenemhat Ier. Malgré tous ses efforts, la XIe dynastie n'aura pas réussi à instaurer une paix durable dans le pays. C'est la vôtre, la XIIe, qui profitera pleinement de ces premiers jalons posés par les pharaons thébains.

Dans un premier temps, ce changement de dynastie contribue à exciter le pays de plus belle. Fidèle à votre stratégie, vous utilisez la manière forte sans pour autant délaisser la diplomatie. Un à un, les chefs dissidents rentrent dans le rang. Il vous reste toutefois un dernier problème à régler, et pas des moindres : dans le delta, les barbares se baladent maintenant en toute impunité.

Vous réalisez bien vite que vous ne pourrez pas contrôler ces lointaines régions du nord en restant confortablement retranché dans votre Midi égyptien : il faut pas moins de huit jours de navigation pour rallier la Méditerranée depuis Thèbes, c'est beaucoup trop ! Le véritable centre du pays se trouve à la charnière entre le delta et la vallée : les pharaons de l'Ancien Empire ne s'y étaient pas trompés ! Aussi prenez-vous la décision historique de ramener votre capitale dans le Nord. Finies les gamineries de la XIe dynastie ! Il est grand temps de reprendre les saines pratiques des Anciens, celles qui avaient fait leurs preuves.

Aujourd'hui, le palais en ruines de Memphis évoque davantage les déboires de la VIIIe dynastie que les fastes de l'Ancien Empire : il ne fait plus rêver personne. Et de toute façon, vous avez dans cette ville beaucoup trop d'ennemis. Aussi décidez-vous d'implanter votre capitale au niveau de l'ancienne résidence de campagne des pharaons, à mi-chemin entre Memphis et Hérakléopolis. Vous l'appelez Itchtaouy, qui sera connue sous le nom de Licht : une initiative couronnée de succès puisqu'elle restera la capitale de l'Égypte pendant tout le Moyen Empire.

De là, vous parvenez à chasser les barbares du delta et vous les renvoyez dans leurs montagnes arides. Vous ne vous en tenez pas là : vous savez que ces Bédouins d'Orient finiront par revenir tôt ou tard. Les migrations humaines liées à l'effondrement de la Mésopotamie ont considérablement renforcé cette surpression venue d'Orient. Aussi décidez-vous d'ériger un mur sur toute la largeur de l'isthme de Suez, doté de puissantes tours d'observation et de garnisons toujours prêtes à patrouiller. Ce rempart, qui sera connu sous le nom de « Mur du Prince », restera l'un des meilleurs témoignages de votre règne vigoureux. Grâce à vous, l'Égypte est remise sur de bons rails, et pour longtemps. Les derniers soubresauts de la Première Période Intermédiaire sont enfin derrière vous.

Les débuts difficiles du Moyen Empire

-2030	Montouhotep II	Le réunificateur, fondateur du Moyen Empire Thèbes, capitale de l'Egypte Reprise en main de la Nubie Un temple funéraire d'un genre nouveau
	Montouhotep III	Tentative d'affaiblissement des nomarques Retour des troubles
	Montouhotep IV	Un jeune pharaon sans pouvoir, guerre civile
-1960	Amenemhat Ier	Pacification progressive du pays Fondation de la XIIe dynastie Essor du clergé d'Amon Licht devient la nouvelle capitale de l'Egypte Retour à la tradition des pyramides

L’apogée du Moyen Empire : le peuple d’Égypte aux petits soins (1900 – 1790)

L’irruption de la littérature populaire (– 1960, du désert libyque au Sinaï)

Vous êtes Sinouhé, membre du harem royal. Vous allez bientôt devenir le héros d’un conte égyptien au succès planétaire, mais pour cela, vous allez devoir traverser toute une série d’épreuves que vous auriez certainement préféré éviter.

Tout commence en l’an 30 du règne d’Amenemhat Ier. Votre pharaon a passé sa vie à guerroyer. Droit dans ses bottes, il a tenu tête aux prétentions des nomarques, se créant de nombreux ennemis dans le pays. Aujourd’hui l’Égypte est remise au pas, mais elle peut rebasculer dans le chaos à tout moment. Vous vivez à une époque délicate qui nécessite une grande fermeté.

Pour couper l’herbe sous le pied des usurpateurs, il a nommé son fils Sésostris (*Senusret*) corégent, c’est-à-dire apprenti-pharaon. En ce moment, celui-ci est en train de massacrer les Libyens des steppes occidentales. Et comme il ne sort jamais sans son troupeau de concubines, vous êtes de la partie.

Vous arpentez le chemin du retour lorsque vous apprenez une terrible nouvelle : à Licht, le pharaon Amenemhat a été assassiné par ses propres gardes ! Aussitôt, Sésostris part au-devant pour récupérer le ka de son père et prendre la couronne, laissant derrière lui son armée, son harem, et un obscur demi-frère qui participait lui aussi à l’expédition.

Le problème quand on s'occupe d'un harem, c'est qu'on est au courant de tous les secrets de couloirs, même les plus compromettants. Le susdit demi-frère ourdit l'ambition de récupérer le trône aux dépens de son aîné : dans sa précipitation, Sésostris l'a laissé aux commandes d'une armée au grand complet ! Malgré toutes les précautions d'Amenemhat, le royaume est sur le point de replonger dans la guerre civile.

Vous commencez à paniquer : en tant que serviteur du harem perdu au beau milieu des putschistes, vous êtes mouillé jusqu'au cou. Tout le monde va croire que vous êtes de mèche ! Il ne vous reste plus qu'une seule solution : la fuite. Et comme les agents du pharaon vous retrouveront partout en terre d'Égypte, vous allez devoir partir en exil.

Vous traversez le Nil et vous franchissez nuitamment le Mur du Prince pour gagner les terres sauvages du Sinaï. Après plusieurs jours d'errance, vous menacez de mourir de soif quand un Bédouin vous offre son eau. Il vous amène auprès de son chef de tribu qui, découvrant que vous êtes un noble égyptien, vous reçoit comme un prince. Les nomades sont tiraillés entre leur haine et leur fascination pour les Égyptiens : vous êtes bien tombé !

Les années passent, vous prenez une femme qui vous donne une nombreuse progéniture, mais votre vie n'est pas toujours paisible dans ces terres barbares où le respect se gagne à la force des armes. Pendant ce temps, Sésostris Ier règne sur l'Égypte après avoir maté les rebelles. Les traîtres ont été condamnés et votre innocence a été reconnue : vous pouvez rentrer tout guilleret au pays.

Votre retour au palais de Licht fait forte impression : vous êtes devenu en tout point semblable aux Bédouins du désert, la peau tannée et les hardes jaunies, les pieds calleux et les muscles en saillie. Les femmes en poussent des cris d'extase : c'est tellement exotique ! Et lorsque vous racontez vos d'aventures, votre auditoire s'en pâme d'aise.

La Cour ne s'y trompe pas : elle demande à un scribe royal de consigner votre récit afin qu'il reste dans les mémoires. Et bientôt, le « conte de Sinouhé » va devenir un *must* qu'on s'arrachera dans tout le Proche-Orient. L'Histoire de votre vie sera la première œuvre littéraire de l'Égypte destinée au tout-venant, depuis le roi jusqu'à la plèbe : une nouveauté tout à fait révélatrice des nouveaux rapports de force ! Le progrès ne se fait plus à la seule gloire du pharaon, il profite aussi à ses sujets. L'omniprésence

presque glaçante des rois divins de l'Ancien Empire appartient au passé : on entre maintenant dans une période qui dégage une petite chaleur en plus, comme un supplément d'humanité.

Le retour des grandes constructions (– 1950, de Licht à Thèbes)

Vous êtes Sésostris Ier, deuxième pharaon de la XIIe dynastie, et en ce moment vous êtes en train de vous recueillir sur la tombe de votre père. Ce qui signifie que vous vous tenez face à une pyramide de 55 m de haut, à l'ouest du Nil en vis-à-vis de la capitale. Dans la foulée de son retour près de Memphis, Amenemhat Ier a relancé ces pratiques emblématiques de l'Ancien Empire : il a voulu apparaître comme le restaurateur de l'ordre ancien. Vous comptez bien suivre son exemple : les pyramides de Licht resteront des marqueurs forts pour tous les pharaons de la XIIe dynastie.

Vous n'en délaissez pas le reste du pays pour autant : l'abondante main-d'œuvre disponible pendant la saison des crues vous permet de mener plusieurs travaux de front. Depuis le delta jusqu'à la cataracte, les temples poussent comme des champignons. Votre ville de Thèbes est particulièrement choyée : le culte de Montou n'y a d'égal que celui d'Amon, le dieu de votre père. Pour vous inscrire dans ses pas, vous avez ordonné l'érection d'un nouveau temple d'apparence anodine qui prendra le nom de Karnak.

Karnak… Vous ignorez encore le fabuleux destin qui lui sera réservé. Car au Nouvel Empire, tous les pharaons voudront s'attirer les faveurs d'Amon devenu le dieu des dieux ; et pour cela, ils ne cesseront d'ajouter leurs propres agrandissements à votre temple originel. Les siècles passant, Karnak va devenir le plus grand complexe religieux de toute l'Égypte antique… avant de se transformer en un site touristique de premier plan attirant les curieux du monde entier.



Figure 22. Pectoral de Sesostris II

Ce bijou est un beau témoignage du raffinement sous la XIIe dynastie.

Le royaume de Kerma (– 1930, Kerma, Soudan)

Vous êtes un marchand koushite et votre vie consiste à naviguer inlassablement le long du Nil. Comme tout négociant qui se respecte, votre camp de base se trouve dans la ville de Kerma, devenue la capitale d'un royaume puissant et prospère.

Au sud, votre activité vous amène souvent au-delà de la cinquième cataracte : c'est là qu'on atteint le premier affluent du Nil, l'Atbara, qui coule directement depuis les montagnes d'Éthiopie. Les marchands venus du pays de Pount viennent y troquer leurs précieuses marchandises subsahariennes. De retour à Kerma, vous vous joignez à d'autres marchands pour prendre le chemin de l'Égypte.

Avec l'avènement du Moyen Empire, les pharaons ont revitalisé le commerce avec la Nubie. Le problème, c'est qu'ils vous considèrent comme de vulgaires barbares : ils ont tendance à commercer avec une lance à la main. Votre roi de Kerma a dû se doter d'une armée puissante pour

calmer leurs ardeurs. Il en a acquis un supplément d'autorité, mais à quel prix ! La sérénité, c'est terminé !

Lorsque vous partez vers le nord, votre voyage commercial prend maintenant l'allure d'un véritable convoi militaire. Au nord de la troisième cataracte, on entre dans un entre-deux particulièrement hostile : les caravanes n'y sont jamais à l'abri d'un raid des autochtones. Plus on redescend vers le nord, plus l'emprise égyptienne s'accroît : leurs forteresses s'égrènent le long du Nil, vigilantes. Vous devez sans cesse montrer patte blanche pour pouvoir passer. Vous revendez finalement vos marchandises aux négociants égyptiens de Bouhen qui se chargeront de les transporter jusqu'à leur pays.

Ainsi va votre vie de bohème : vous voyez du pays, vous gagnez bien votre vie, et vous avez de croustillantes aventures à raconter une fois de retour dans votre famille. Mais cette famille, vous la voyez peu ; et à chaque nouveau départ, vous avez toujours droit à des flots de larmes : on n'est jamais sûr de vous voir revenir en un seul morceau.

L'éveil des Minoens
(– 1910, de Byblos à la Crète)

Vous êtes un matelot égyptien. Signe des temps, votre port d'attache ne se trouve pas en Égypte mais à Byblos, au pied des montagnes libanaises, en plein milieu de la côte levantine. Cette ville est devenue le principal comptoir à bois des Égyptiens : avec le retour de la stabilité, les convois maritimes s'enchaînent à vive allure.

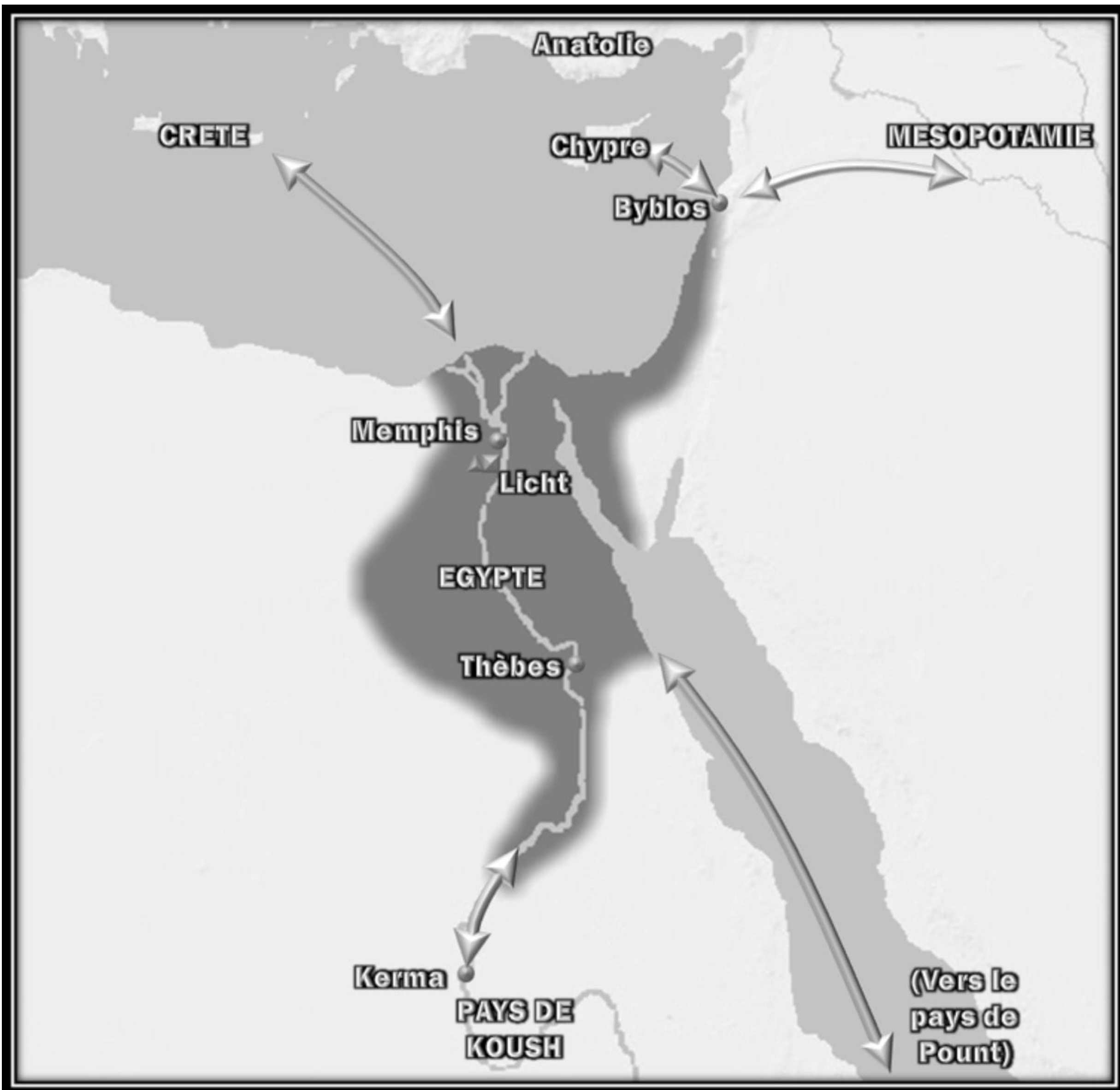


Figure 23. Le Moyen Empire (vers – 1800)

Grâce au principe de corégence institué par Amenemhat Ier, les successions des pharaons se font maintenant tout en douceur, sans contestation. Ce n'est plus une paix molle comme à l'apogée de l'Ancien Empire, mais une paix construite avec autorité : les anciens ennemis de l'Égypte, contraints de courber l'échine, sont devenus de fidèles partenaires commerciaux. Grâce à cet afflux de matières premières venues de tous les horizons, la prospérité économique de l'Égypte est à son zénith.

Votre pays n’est pas le seul à se bien porter : après un siècle de marasme, la Mésopotamie commence à se redresser. Et au nord-ouest par-delà les mers, de nouvelles terres riches en matières premières s’ouvrent progressivement à votre appétit. Byblos est devenue une véritable plaque tournante pour les négociants égyptiens : vous y passez l’essentiel de votre temps de repos.

Bien loin des idées reçues, votre vie ne se résume pas à fréquenter les tavernes et les bordels des quais portuaires ! Vous avez une vraie vie de famille ici : en tant que bon père dévot, vous passez régulièrement dans les temples égyptiens pour y faire quelques offrandes aux dieux en échange de leur bienveillance. Les Égyptiens peuvent se sentir chez eux à Byblos : c’est devenu une ville à moitié égyptienne avec ses prêtres médecins, ses prêtres devins, ses prêtres incantateurs, ses prêtres fossoyeurs… La belle vie, quoi !

Vous naviguez de plus en plus souvent en direction d’une île aux merveilles : Chypre. Ce nom, bien qu’anachronique, résume à lui seul l’intérêt de ce pays : « Kupros », cela veut dire « cuivre » en grec. Les gisements de Chypre sont déjà légendaires et ils attirent des marchands de tous horizons. Beaucoup viennent d’Anatolie, cette région du nord qui deviendra la Turquie et qui a l’air de connaître une nouvelle vigueur. Vous en ignorez la raison mais on va vous l’expliquer.

Dans les steppes d’Eurasie, les Indo-Européens ont amorcé d’immenses migrations grâce à la domestication du cheval combinée à l’utilisation des chars à roues. Certains ont jeté leur dévolu sur la Grèce : ils donneront naissance aux Mycéniens. D’autres ont préféré se tourner vers l’Anatolie, engendrant plusieurs peuples dont les Hittites sont les plus connus.

Ces peuples viennent de découvrir un fabuleux secret de la nature : en mélangeant du cuivre et de l’étain, on obtient un métal d’une solidité à toute épreuve, le bronze. Grâce à lui, les outils et les armes ne s’abîment ni ne se brisent. En Anatolie, tout le monde veut sa part ! Le cuivre chypriote leur sert à forger des lames noires comme la guerre alors même que les aristocrates d’Égypte, tout naïfs, s’en font encore de simples bijoux destinés à marquer leur rang social. Entre l’Égypte et l’Anatolie, ce n’est pas tout à fait la même ambiance…

Le bronze s’est déjà diffusé vers la mer Égée jusqu’à gagner la plus grande et la plus méridionale des îles : la Crète. Jusqu’aujourd’hui, vous ignoriez jusqu’à son existence. Mais tandis que vous accostez dans un port

chypriote, vous vous retrouvez nez à nez avec un magnifique voilier minoen. Ces étrangers attirent votre attention : ils semblent plus raffinés que ces rustres d'Anatolie, comme si leur île les protégeait des méfaits de la guerre à outrance. Eux-mêmes vous abordent avec beaucoup d'intérêt : ils reconnaissent dans vos habits et dans vos manières la supériorité de votre civilisation. Évidemment.

Vos premiers contacts avec les Minoens, enrichis par la présence d'interprètes autochtones, vont s'avérer particulièrement fructueux : ce peuple va copier beaucoup de vos pratiques tout en se les appropriant. Il va s'empresser de créer sa propre écriture en s'inspirant de vos hiéroglyphes et de vos gribouillis hiératiques. Grâce à vous, la civilisation minoenne va connaître un développement tout à fait remarquable et devenir un partenaire commercial de premier plan. La qualité de vos contacts ne se démentira jamais dans les siècles à venir : vous venez de vous faire de nouveaux amis !

De nouvelles terres agricoles (– 1880, Fayoum)

Vous êtes un ingénieur au service du pharaon Sesostris II. Juché au-dessus de la passe qui régit l'entrée des marais du Fayoum, vous observez le fourmillement des ouvriers qui s'échinent sur un ouvrage pharaonique d'un genre entièrement nouveau. Pour la première fois dans l'Histoire de l'Égypte, ce colossal amas de pierre n'est destiné ni aux dieux, ni au pharaon, mais au tout-venant du monde paysan. Cette fois c'est certain, les temps ont vraiment changé.

Le vizir en personne vous a contacté pour vous faire part d'un projet ambitieux dont voici la problématique : lors des grandes crues décennales, le Nil déborde de son lit jusqu'à venir se déverser dans la dépression du Fayoum qui s'étend à l'ouest de Licht. Celle-ci se transforme aussitôt en un lac gigantesque de 50 km de côté et 50 m de profondeur : une surface colossale utilisable uniquement pour la pêche au gros poisson !

Lorsque les crues sont moins vigoureuses, ce lac se vide par évaporation, très lentement, dévoilant année après année de nouvelles terres limoneuses qui étaient jusqu'alors recouvertes par les eaux. Or ces terres ne sont pas exploitables en l'absence d'irrigation : le retrait des eaux peut durer

plusieurs années. En d'autres termes, cette région contient ou bien trop d'eau, ou bien pas assez.

Pour trouver la solution, on est allé solliciter vos ingénieux talents. Et pour répondre à ce défi, vous avez dû concevoir deux ouvrages complètement différents. Pour alimenter le Fayoum en eau douce pendant les années sèches, vous avez préconisé le creusement d'un canal depuis le Nil. Et pour éviter que les grandes crues ne submergent la dépression à dix pieds de profondeur, vous avez suggéré la construction d'un barrage destiné à retenir le surplus.

Vous avez reçu le feu vert du pharaon : depuis quelques années, les corvées d'Akhet servent à transformer votre utopie en réalité. Certains ouvriers creusent le canal tandis que d'autres empilent des pierres pour construire le barrage. Ils ont l'habitude : la construction des pyramides exige le même genre de compétences. Pourtant, il faudra du temps avant que l'ensemble ne soit achevé : près d'une cinquantaine d'années ! Mais le jeu en vaut la chandelle : en libérant de nouvelles terres agricoles, ces travaux d'assèchement et d'irrigation vont permettre une expansion démographique sans précédent depuis l'irruption de l'agriculture. La population d'Égypte va connaître un véritable boom qui, en donnant de la main-d'œuvre supplémentaire au royaume, finira par servir les intérêts du pharaon.

Telle est la leçon du Moyen Empire : en acceptant de se préoccuper des aspirations du petit peuple, on irrigue le pays jusqu'au plus haut sommet de l'État.

Des armées à l'offensive
(– 1860, de la Palestine à la Nubie)

Vous êtes un soldat de métier. Depuis l'avènement de Sesostris III, votre agenda est particulièrement chargé. Vous avez commencé votre carrière en tant que patrouilleur sur le Mur du Prince : vous aviez pour mission de surveiller les va-et-vient des tribus du Sinaï. Puis votre pharaon s'est mis dans l'idée d'affermir son contrôle sur la Palestine : depuis l'effondrement du monde sumérien, l'afflux des migrants y crée des tensions permanentes. Sesostris III veut y restaurer la sécurité afin d'y favoriser le retour des négociants égyptiens.

Vous sillonnez maintenant la Palestine aux côtés de l’armée royale, remettant au pas les chefs indigènes les plus récalcitrants. Vous n’y trouvez aucun rival : avec vos innombrables camarades réquisitionnés pendant les crues, vous taillez sans ménagement dans le gras des barbares. La mise en valeur du Fayoum est passée par là : l’Égypte ressemble aujourd’hui à une fourmilière industrieuse qui dégueule sa population sur les pays alentour. Les barbares se souviendront longtemps de cette déculottée : Sesostris III restera dans les mémoires comme l’un des plus grands pharaons-guerriers de tous les temps.

Vous alternez entre les expéditions estivales et la surveillance hivernale ; et puis un beau jour, on vous annonce tout de go que vous êtes muté dans l’une des forteresses de Semna, en pleine Nubie, au sud de la deuxième cataracte. Les Nubiens de la région, sauvages au possible, se sont encore révoltés : votre pharaon en a marre. Ces barbares portent depuis trop longtemps préjudice au commerce nilotique : il est temps d’en finir.

Vous vous lancez dans des campagnes punitives d’une rare violence : ce n’est pas compliqué, vous massacrez tout le monde. C’est moralement contestable mais cela a le mérite d’être efficace : la Nubie est littéralement vidée de ses agitateurs, remplacés par des colons égyptiens bien plus dociles. C’est une véritable mutation linguistique et culturelle qui s’amorce à la pointe de vos lances : la civilisation égyptienne est en train de s’enraciner en Nubie et elle y restera pendant plus de deux millénaires.

La classe moyenne (– 1820, Heliopolis)

Vous êtes un prêtre de Rê et vous officiez dans un temple d’Heliopolis, cette ville sainte gorgée d’histoire située dans le delta non loin de Memphis. Cela fait belle lurette que votre dieu a perdu sa suprématie : depuis la fin de l’Ancien Empire, Rê est adulé à la manière des autres dieux, sans chichis. Il doit maintenant partager le pouvoir avec le Ptah de Memphis, l’Osiris d’Abydos, les Montou et Amon de Thèbes, et bien d’autres dieux dignes de considération. Vous êtes vous-même polythéiste, comme tout le monde : si les offres d’emploi ont fait de vous un adorateur de Rê, vous auriez tout aussi bien pu faire autre chose. Dans la sphère privée, vous priez tous les dieux : vous avez l’esprit ouvert.

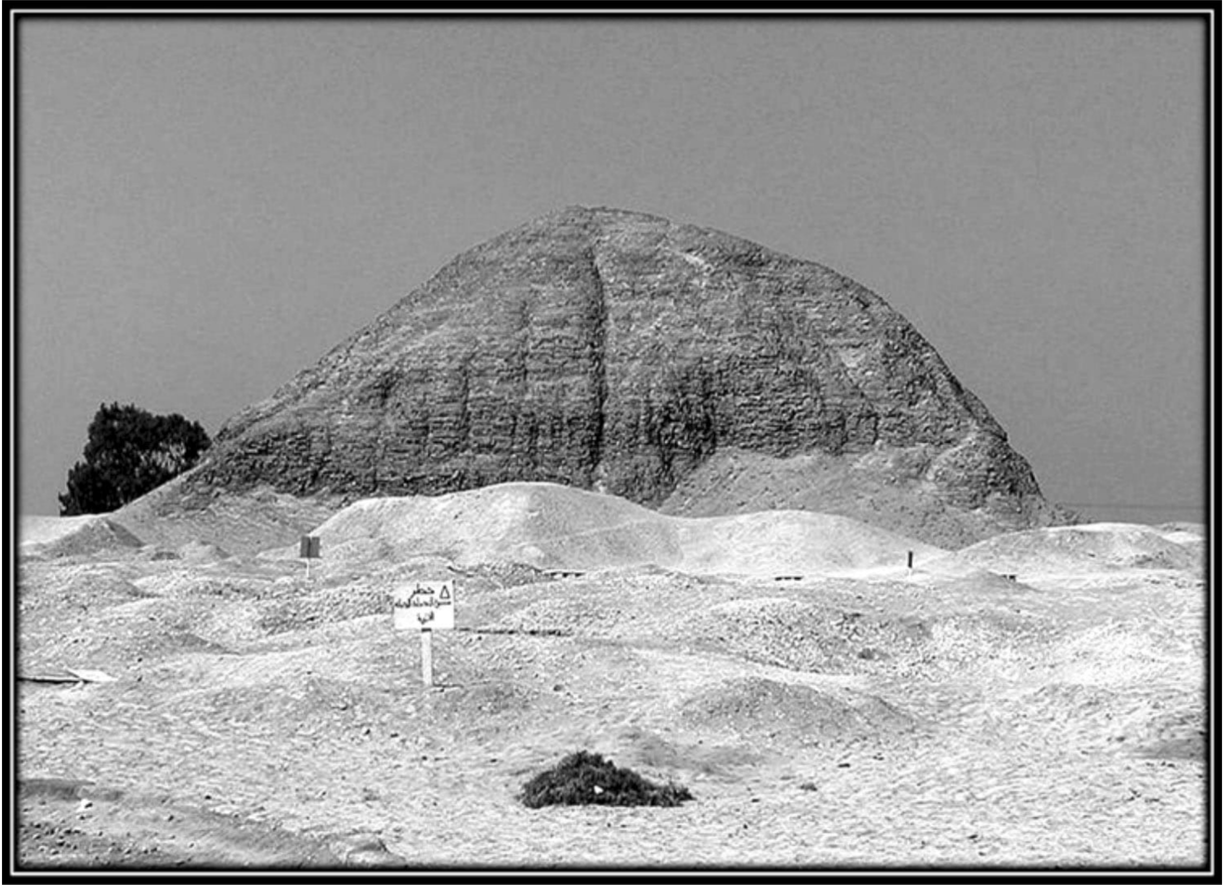


Figure 24. Ruines de la 2e pyramide d’Amenemhat III

Les pyramides du Moyen Empire, construites en briques, sont très mal conservées. Celle-ci est la dernière pyramide d’Égypte qui dépassait les 50 m de hauteur.

Votre pays est un peu à l’image de ces divinités multiples qui se côtoient en bonne entente sans chercher à s’imposer. Le pharaon est redescendu de son piédestal pour se porter à l’écoute de ses sujets, comme l’illustre une statuaire abondante représentant un monarque aux gigantesques oreilles décollées. Le pouvoir des nomarques a été rogné au profit d’une administration centrale nombreuse et compétente : les noms des grands hommes de l’Ancien Empire ont cédé place à une cohorte de fonctionnaires aussi efficaces qu’anonymes.

Les inégalités n’ont pas été seulement lissées au niveau politique : la prospérité économique de l’Égypte, permise par une longue paix et un commerce international intense, a favorisé l’essor de la classe moyenne dont vous faites partie. Vous vous sentez très supérieur à tous ces paysans qui constituent la classe populaire, et pourtant vous n’êtes qu’un modeste

prêtre parmi des milliers d'autres. Vous avez à charge les prières quotidiennes et les processions solennelles qui ponctuent les fêtes religieuses tout au long de l'année : franchement, c'est un travail plutôt confortable. Le temple de Rê possède ses propres domaines agricoles qui s'ajoutent aux offrandes des fidèles et garantissent votre autonomie alimentaire. Vous vivez dans une ambiance de luxe grâce aux dons de riches aristocrates et du pharaon en personne : turquoise du Sinaï, cuivre de Chypre, or de Nubie, grauwacke du Ouadi Hammamat, ivoire du pays de Koush, lapis-lazuli de Mésopotamie… Autant de matières premières transformées en magnifiques bijoux par de talentueux orfèvres qui gagnent eux-mêmes très bien leur vie. Vos peintres et vos sculpteurs produisent des œuvres d'art à couper le souffle. Vos fumigations d'encens venu du pays de Pount achèvent de contenter vos protecteurs célestes, et ça se voit : votre pays est béni des dieux.

Vous vivez à l'apogée du Moyen Empire, un apogée qui ne se contente pas d'assurer le quotidien paisible de ses paysans comme au temps de l'Ancien Empire. Aujourd'hui, une partie non négligeable de la population égyptienne a tourné la page du mode de vie néolithique. L'Égypte semble avoir atteint son équilibre : bien malin celui qui pourrait prévoir les bouleversements qui s'apprêtent à tout gâcher ! Contre toute attente, votre apogée sera de courte durée, cette fois : les temps heureux du Moyen Empire sont comptés.

Des pharaons inaudibles :
un royaume sans pilote
(1790 – 1700)

À la recherche d’un enfant mâle (– 1788, Licht)

Vous êtes Neferousobek, reine-pharaon d’Égypte. Aïe ! La dernière fois qu’une femme s’était emparée de la dignité pharaonique, c’était lors de la chute de l’Ancien Empire : à cette époque, les prétendants mâles étaient tellement nombreux qu’aucun d’entre eux n’avait réussi à s’imposer. Aujourd’hui c’est exactement l’inverse : il y a une grave déficience en chromosomes Y au plus haut sommet de l’État. La conséquence est la même : votre règne va marquer la chute du Moyen Empire comme celui de Nitocris avait marqué celle de l’Ancien. C’est un fait, le beau sexe n’a vraiment pas le beau rôle dans ce vieux royaume d’Égypte profondément patriarcal : on ne fait appel à vous que quand tout s’effondre.

Pour comprendre ce que vous faites là, revenons un peu en arrière : tout a commencé sous le long règne d’Amenemhat III qui aura marqué l’apogée du Moyen Empire. Nul ne sait comment il s’y prenait au lit, toujours est-il qu’il n’a pas obtenu le moindre fils de ses épouses officielles. Il a fini par désigner l’une de ses filles pour lui succéder, une dénommée Neferou-Ptah : une première dans l’Histoire de l’Égypte ! Hélas elle est morte avant son vieux père qui s’est retrouvé dans une situation fort embarrassante. Il a fini par se tourner vers un fils illégitime obtenu d’une concubine, qui est devenu le nouveau pharaon sous le nom d’Amenemhat IV.

Le problème avec les bâtards, c’est qu’ils sont méprisés par les nobles du royaume. Il a donc fallu consolider les lignes. En tant que fille de Neferou-Ptah et petite-fille d’Amenemhat III, vous aviez le meilleur pedigree du royaume : Amenemhat IV s’est donc résolu à vous prendre comme épouse.

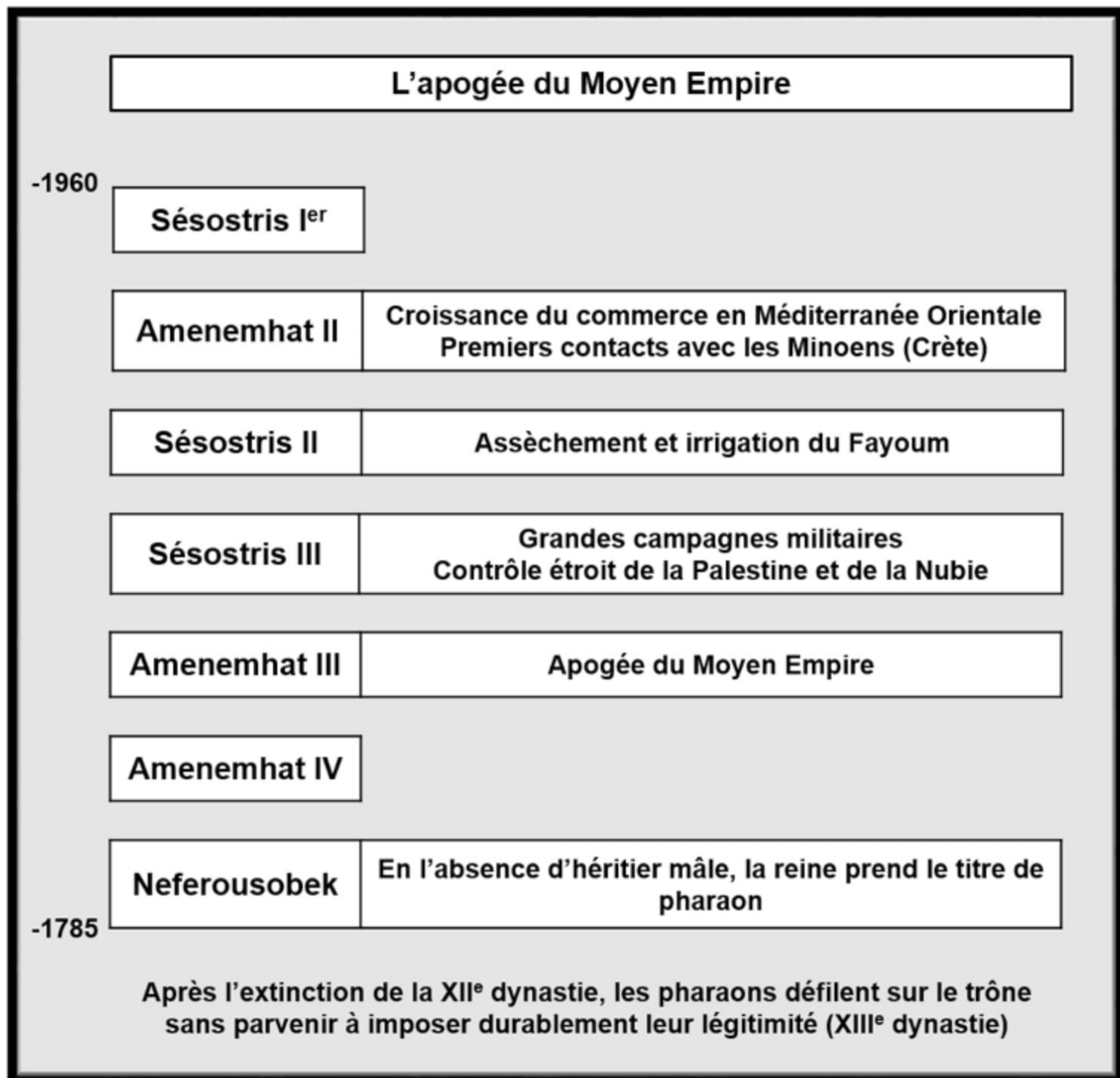


Figure 25. Statue de Neferousobek

Il s'agit de la première représentation d'une femme-pharaon. Neferousobek clôt la XIIe dynastie.

Déjà fort âgé, ce pharaon n'a pas fait long feu : il est mort avant de vous faire un héritier. La XIIe dynastie est vraiment en fin de course : il n'y a plus de carburant dans le moteur. Forte de l'héritage de votre mère, vous avez conservé le pouvoir plutôt que de le céder à un lointain cousin sans légitimité. La Cour ne parvenant pas à vous trouver un remplaçant valable, votre autorité a été rapidement reconnue dans tout le royaume.

En somme, les choses ne vont pas si mal tandis que vous imposez votre loi : le pays se porte bien et vous veillez à respecter scrupuleusement les traditions. Mais la XIIe dynastie, incapable de se reproduire, est condamnée. Après vous, plus personne n'arrivera à imposer sa légitimité : la XIIIe dynastie s'annonce comme la pire foire d'empoigne qu'on ait vue depuis des siècles.



Une technocratie bien rodée (– 1750, Moyenne-Égypte)

Vous êtes une fileuse de lin. Quand vous étiez jeune, vous cardiez les fibres que votre mari vous rapportait de ses champs. Puis votre voisin, devenu veuf, vous a imploré de filer ses propres récoltes. À force de jouer du fuseau, vous avez gagné en efficacité. La qualité de vos réalisations a fait le tour du village et de fil en aiguille, vous êtes devenue une fileuse professionnelle.

Tous les ans, vous vendez votre production à la ville auprès d'un atelier de tisserandes qui vous en donnent le poids légal en deben fixé par l'État. Le deben, c'est une quantité standardisée de métal que les hauts fonctionnaires de Memphis ont fixé à 91 grammes. Il en existe de cuivre, d'argent et d'or, par ordre croissant de valeur. Il ne s'agit pas de monnaie à proprement parler mais d'un outil de troc étroitement réglementé et très pratique à l'usage. C'est tellement moins lourd que le paiement traditionnel en sacs de blé standardisés à 35 kg l'unité !

L'état de délabrement de la monarchie égyptienne ne porte aucunement préjudice à vos petites affaires. Vous ignorez complètement le nom du pharaon en place et vous vous en moquez. Depuis l'extinction de la XIIe dynastie, les rois défilent sur le trône à vitesse grand V : démunis de véritable légitimité, ils finissent tous assassinés par quelque ambitieux rival désireux de goûter au vertige du pouvoir suprême. Les luttes de clan sont permanentes dans le palais de Licht. Cette succession de rois fugaces sera connue sous le nom de XIIIe dynastie, une dynastie sans rapport avec la moindre lignée familiale.

Et pourtant, en dépit de cette cacophonie au sommet, l'économie égyptienne continue de prospérer. Les efforts de centralisation des pharaons du Moyen Empire ont porté durablement leurs fruits : les nomarques affaiblis n'ont plus les ressources financières et humaines pour se poser en roitelets indépendants. Aujourd'hui, l'Égypte est tout à fait capable de marcher sans tête, forte d'une administration centrale nombreuse et compétente. Des centaines de hauts fonctionnaires se chargent de faire tourner la machine en reproduisant les modèles de leurs pères : les impôts rentrent dans les caisses de l'État, le commerce avec les pays lointains se maintient, les ressources minérales et végétales de la terre continuent d'être exploitées et transformées comme auparavant. La capitale administrative Memphis se porte à merveille tandis que la capitale politique Licht vacille.

Les gens sont en train de réaliser que les pharaons, finalement, ne servaient à rien. Ils se contentaient de donner des impulsions dans deux principaux domaines : les campagnes militaires et les grandes constructions. Tout ce qui formait le terreau des corvées d'Akhet, en somme : aujourd'hui, la population masculine est plus préservée que jamais. Elle a retrouvé ses quatre mois de vacances, comme à l'époque néolithique ! La XIIIe dynastie, c'est le paradis !

Cette situation comporte pourtant des faiblesses dont vous n’avez pas encore conscience : en laissant ses voisins tranquilles, l’Égypte leur permet de proliférer et de gagner en puissance. Au sud, le royaume de Kerma se fait de plus en plus menaçant ; et au nord, les nomades du Sinaï mènent des razzias jusque dans le delta, profitant de l’état de délabrement du Mur du Prince. Si le cœur du pays demeure paisible, ça commence à couiner aux frontières.

L’Égypte ressemble aujourd’hui à un crustacé qui aurait perdu sa carapace. Or les lois de la sélection naturelle sont intraitables : les prédateurs sont toujours là, à l’affût. En laissant le royaume vivoter dans son coin comme une noix de Saint-Jacques, la technocratie égyptienne se contente d’assurer les besoins du présent aux dépens de la paix à venir.

La Basse-Égypte en décomposition
(– 1720, Xoïs, Basse-Égypte)

Vous êtes le général en chef de l’armée du Nord et vous bataillez pour le compte du pharaon. Depuis quelque temps, on perçoit comme une fragile résurgence de l’autorité royale. En se maintenant sur le trône pendant onze ans, Neferhotep Ier a rallumé une lueur d’espoir : son frère Sobekhotep IV a pu lui succéder sans soulever de contestation. Une lignée familiale solide est sur le point de s’imposer : tout est en place pour la restauration de l’ordre ancien. Les dernières décennies n’auront été qu’un léger trou d’air dans l’Histoire du pays. Les vieux temples laissés en plan sont déjà en cours de restauration. Et sur le plan militaire, l’armée du pharaon est de nouveau à l’offensive.

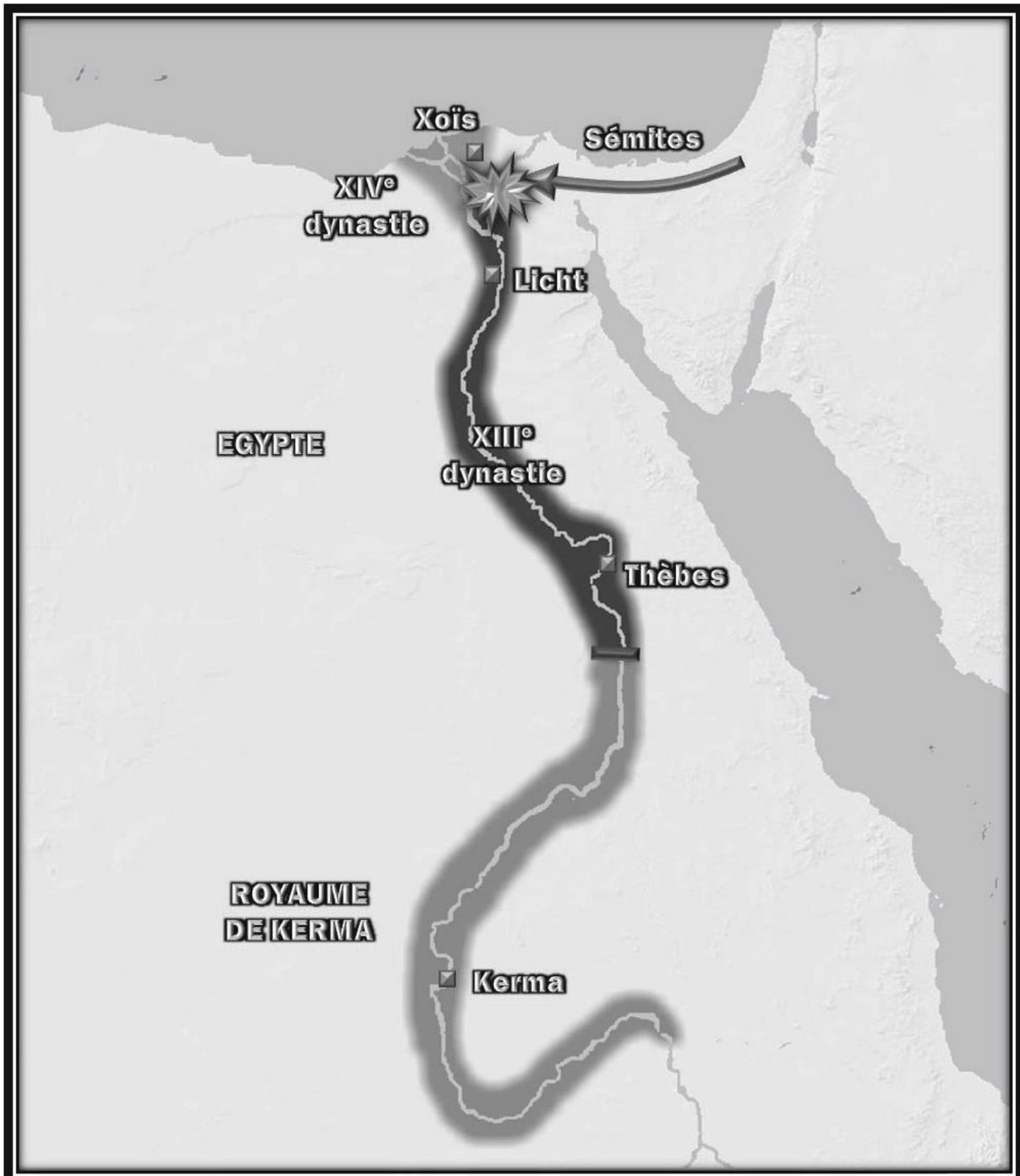


Figure 26. Les débuts de la Deuxième Période Intermédiaire

Il était temps ! Dans le delta, les paysans vivent des nuits difficiles : les barbares venus d’Orient ne se gênent plus pour se servir dans leurs réserves. Certains se sont installés sur place, histoire de parasiter le système de l’intérieur. Votre mission est d’aller chercher leurs chefs un à un pour les

expédier directement dans le royaume d’Osiris : vous ne donnez pas cher de leurs âmes quand ils se retrouveront sur la Balance !

Vous commencez par sécuriser la partie occidentale du delta, moins touchée par les exactions de ces sauvages, puis vous progressez lentement vers l’est. Vos succès vous rendent très populaire auprès des populations locales. C’est alors que survient le drame : à Licht, Sobekhotep IV se fait assassiner par un usurpateur avec toute sa famille. Un épouvantable gâchis qui emporte trois millions d’Égyptiens dans la tourmente ! À lui seul, cet imbécile de putschiste vient de détruire tous les espoirs d’une nouvelle ère de prospérité.

Vous récusez toute légitimité à cet usurpateur et vous refusez de vous rendre à Licht pour lui prêter hommage. La population de Basse-Égypte est de tout cœur avec vous : cela fait trop longtemps qu’elle se sent abandonnée par ces rois de bas étage qui passent leur vie à s’entre-tuer. Lorsque vos soldats vous proclament pharaon en scandant votre nom, vous laissez faire… C’est ainsi que vous fondez la XIVe dynastie au nez et à la barbe des pharaons de la XIIIe.

Vous installez votre capitale à Xoïs, une ville du delta occidental, mais vous devez faire face à une situation difficile : l’usurpateur de Licht vous envoie son armée pour vous réduire en miettes. Votre rébellion, fort compréhensible au demeurant, aura eu pour effet de rouvrir la guerre civile dans le pays. Vous parvenez à tenir vos lignes face à vos adversaires, mais cela mobilise toutes vos forces aux dépens de la guerre contre les barbares : ces sauvages en profitent pour regagner du terrain dans le delta oriental.

Dans les années à venir, les combats vont se poursuivre sans réussir à faire bouger les lignes ; et finalement les pharaons de Licht, incapables de rétablir l’ordre, finiront par signer la paix avec vous. Le pays va ainsi se diviser durablement en trois parties : le delta oriental restera aux mains des chefs barbares, le delta occidental sera gouverné par votre XIVe dynastie, et les pharaons de la XIIIe conserveront la vallée du Nil.

Vous n’aurez pas le beau rôle : vos successeurs vont s’enchaîner à si vive allure qu’on en oubliera jusqu’à leurs noms ! L’Égypte est en train de s’enfoncer dans le chaos. Cette fois c’est sûr, la page du Moyen Empire est définitivement tournée.

Le triomphe des Asiatiques : la domination des Hyksos (1670 – 1560)

Nouvelles armes, nouvelles mœurs (– 1665, Avaris, Basse-Égypte)

Vous êtes un éleveur d'origine sémitique implanté à Avaris, à l'est du delta. Vos grands-parents habitaient dans les confins arides du Sinaï et de la Palestine, mais vous n'avez jamais vu ce pays de vos yeux : la Basse-Égypte, c'est chez vous.

Même si ce n'est pas votre langue maternelle, vous maîtrisez fort correctement l'égyptien qui est la langue de vos esclaves. Très fier de vos origines nomades, vous ne vous abaissez pas à cultiver la terre : vous laissez cela aux Égyptiens que vos grands-parents ont asservis à l'époque des grandes conquêtes. Vous vous contentez de surveiller vos troupeaux ce qui, dans ces grasses terres limoneuses, s'avère particulièrement confortable : de modestes parcelles de pacage suffisent pour nourrir des centaines de têtes. Vous passez vos journées assis dans l'herbe alors même que vos parents devaient arpenter les steppes à longueur de temps.

La menace des pillards vous sort régulièrement de votre léthargie. Le delta oriental est divisé en de nombreuses chefferies particulièrement indisciplinées. Votre chef doit souvent rassembler ses troupes pour punir telle ou telle tribu rivale. Vous les Sémites, vous vous occupez de faire la guerre pendant que les indigènes égyptiens pataugent misérablement dans leur boue. Vous formez comme une caste dominante d'éleveurs-guerriers.

La principale menace provient de l'Orient par où les envahisseurs continuent d'arriver par vagues successives. Bien que petit-fils d'immigrés, vous n'aimez pas les étrangers : il n'y a plus de place pour eux ! Ils créent une surpression qui se règle systématiquement sur les champs de bataille. Vous êtes acculé : au nord il y a la mer ; à l'ouest, le royaume égyptien de Xoïs qui, bien que moribond, tient toujours ses lignes ; et au sud, le royaume égyptien de Licht qui contrôle toujours la vallée du Nil. Vous devez vous battre incessamment pour ne pas disparaître.

Un jour, vous apprenez l'arrivée d'une nouvelle salve d'envahisseurs particulièrement agressifs. À ce qu'on raconte, ils n'auraient fait qu'une bouchée des tribus installées près de l'isthme de Suez. À présent, ils pillent le pays dans une joyeuse insouciance et s'approchent dangereusement de chez vous. Impressionné par ces hécatombes, votre chef décide de provoquer en duel le meneur de ces nouveaux barbares, un dénommé Sharek : si Sharek gagne, votre pays est à lui ; mais s'il perd, ses troupes devront repartir dans leur pays. Ainsi de nombreuses vies seront-elles épargnées.

La rencontre est aussitôt organisée : les deux hommes se retrouvent seuls au milieu d'un champ tandis que leurs guerriers sont regroupés de part et d'autre. Vous encouragez votre chef à gorge déployée, sûr de sa victoire : c'est le plus puissant roitelet du delta oriental. Pourtant vos certitudes se retrouvent sérieusement ébranlées lorsque vous voyez Sharek s'avancer sur son char tiré par deux chevaux.

Disons-le tout de suite, il y a deux mots que vous ne comprenez pas dans cette phrase : « char » et « chevaux ». L'Égypte découvre pour la première fois l'existence du cheval domestique et l'usage de la roue : forcément, ça lui fait un choc ! L'héritage des premiers Indo-Européens a fini par se diffuser à travers l'Anatolie et le Proche-Orient durant ces trois derniers siècles. Leurs chevaux, trop chétifs pour être montés, n'en restent pas moins redoutables lorsqu'ils sont attelés. Vos nouveaux adversaires en ont acquis une mobilité hors du commun.

Même descendu de son char, Sharek reste imposant : il est muni d'une puissante cuirasse et est armé d'un khepesh en bronze. À nouveau, cette phrase contient deux mots bizarres : « bronze » et « khepesh ». La plupart des Égyptiens savent ce qu'est le bronze, bien sûr : il s'agit d'un matériau rare et précieux importé de la Crète ou de Byblos qu'arborent les gens de la

haute société. Mais l'idée qu'on puisse en faire des armes destinées à la guerre ne vous a jamais traversé l'esprit. Faute de gisement d'étain, les Égyptiens n'ont jamais pu tirer grand-chose de leurs alliages.

En Anatolie au contraire, les Indo-Européens bénéficient de riches montagnes métallifères : on y fabrique à la pelle des lames en bronze recourbées qu'on appelle des khepesh. Ils se distinguent des futurs sabres par l'absence de pointe : ils ne permettent pas encore de frapper d'estoc.

Face à cet arsenal, vous ne disposez que de maigres armes en pierre qui n'ont pas changé depuis les débuts du néolithique. Au final, ça finit par se payer : votre chef ressemble à un paysan jeté tout nu aux pieds d'un char d'assaut : sa lance ripe sur la cuirasse de Sharek qui réplique en tranchant votre champion comme du pain bis. C'est fait : conformément à vos engagements, vous devrez dorénavant lui prêter allégeance. En un seul coup de sabre, Sharek vient d'agrandir son territoire en même temps que les effectifs de son armée. Il va faire de votre ville d'Avaris sa nouvelle capitale. Quant à son peuple conquérant, il sera dorénavant connu sous un nom évocateur : celui de Hyksos, les « Maîtres des terres étrangères ».

Maintenant que les tribus du delta sont unifiées sous la férule d'un seul monarque, les royaumes égyptiens ont de quoi trembler ! La XIVe dynastie, maîtresse du delta occidental, sera la première à tomber ; puis Sharek va poursuivre sa progression vers le sud et s'imposer comme le fondateur de la XVe dynastie. Les Hyksos ne sont pas près de repartir : ils vont dominer le pays pendant plus d'un siècle.

La culture, plus forte que les armes (– 1650, Xoïs, Basse-Égypte)

Vous êtes un fonctionnaire égyptien chargé d'inspecter les chargements à embarquer sur les navires méditerranéens. Originaires du nord, les Hyksos ont gardé de nombreux contacts avec la Palestine : le commerce avec les ports de la côte levantine se porte mieux que jamais. Par ailleurs, la civilisation minoenne est à son apogée sur l'île de Crète : les Minoens, grands navigateurs, viennent vous vendre de pleines jarres d'huile d'olive. Force est de reconnaître qu'elle est bien meilleure que votre huile de lin.

En échange, l’Égypte exporte des produits de la terre qui font défaut dans ces contrées, à commencer par le blé. Les relations de confiance sont essentielles dans ces échanges : votre rôle est de les consolider. Après avoir vérifié le poids et la qualité des sacs de grain destinés à l’exportation, vous les scellez au moyen d’une bague en forme de scarabée qui porte le nom de votre pharaon. C’est une sorte de label « Made in Egypt » destiné à rassurer les acheteurs.

Normalement, le scarabée-bousier est censé représenter la renaissance éternelle : quoi de plus naturel ? L’excrément des animaux permet aux céréales et aux légumes de renaître tous les ans. Le bousier, qui traîne toujours à proximité, est comme l’*anima* visible de cette réincarnation : c’est le créateur cyclique par excellence. Et comme le soleil possède les mêmes facultés de renaissance cyclique, il est étroitement associé au dieu-scarabée que vous appelez Khepri.

L’usage du scarabée a fini par se généraliser : sous forme d’amulettes, il accompagne les vivants comme les défunts. C’est devenu un porte-bonheur, un gage de félicité. Les conquérants hyksos ont été très surpris par l’omniprésence de cette icône franchement pas banale aux yeux d’un étranger. Plutôt que de le balayer avec mépris, ils se le sont approprié : ce symbole est plus répandu que jamais.

Ce n’est pas le seul : les Hyksos, ces barbares durs à la guerre mais mous du cerveau, sont fascinés par votre civilisation. Rien qu’avec vos réalisations matérielles, vous inspirez le respect. Quand un envahisseur arrive à Memphis, au pied des pyramides de Guizeh, il veut tout de suite s’en s’approprier la gloire, quitte à renoncer à son ancienne culture : c’est fatal.

La splendeur de vos temples joue aussi son rôle : elle atteste de la supériorité de vos dieux. Les barbares doivent se rendre à l’évidence : les Immortels ont apposé leur bénédiction sur votre pays, ce qui prouve par A + B que vous vénérez les bons dieux exactement comme il faut. Vos nouveaux maîtres respectent scrupuleusement vos rites pour ne pas éveiller la fureur divine. Et même si vous haïssez ces dominateurs étrangers, il faut bien reconnaître qu’ils n’ont pas chamboulé votre quotidien. L’administration égyptienne est toujours en place et vous avez conservé votre travail : vous servez vos nouveaux pharaons de la même façon que ceux de la XIVe dynastie.

Si les Hyksos ménagent vos institutions, c'est aussi par calcul rationnel : ils ont conscience d'être une infime minorité à la tête d'un pays populeux aux traditions millénaires. Et même s'ils sont invincibles sur le plan militaire, ils ne peuvent pas se permettre de mater les rébellions une à une : ils ont besoin d'une population calme qui fasse prospérer leur royaume.

Dans la vallée, ils ont carrément maintenu en place les pharaons de la XIIIe dynastie pour diriger le pays à leur place. Ces derniers ne sont plus guère que des rois fantoches qui doivent répondre à tous leurs désirs, mais le petit peuple n'y voit que du feu. Il a l'impression d'avoir conservé le contrôle de son pays. Ainsi l'Égypte se retrouve-t-elle structurée en deux parties : le delta est gouverné directement par les Hyksos tandis que la vallée est laissée aux Égyptiens sous la forme d'une monarchie vassale.

Grâce à cette politique pleine de finesse, les Hyksos vont parvenir à contrôler le pays de façon relativement paisible, et ce malgré leur image de parias : pas si mal pour des barbares !

Le B.A.-BA de l'apprenti scribe (– 1640, Avaris)

Vous êtes un scribe descendant d'une longue lignée de scribes. Votre père travaillait jadis pour l'administration de Xoïs avant de basculer au service des Hyksos lors de leur conquête du delta. Depuis, vos nouveaux maîtres essaient de s'approprier votre savoir afin de ne plus dépendre de l'administration égyptienne : aussi avez-vous dû vous reconvertir dans le domaine de l'enseignement.

Vous travaillez à Avaris dans une école de hauts fonctionnaires qu'on appelle communément une « Maison de Vie ». Tous vos élèves sont des immigrés ou des fils d'immigrés originaires pour la plupart du Proche-Orient. Ils parlent très correctement votre langue, mais pour ce qui est de leur capacité à lire et écrire, ils sont… comment dire pour ne pas les froisser… méritants. En d'autres termes, ils ne comprennent strictement rien à ce que vous leur racontez.

Il faut reconnaître que le système d'écriture égyptien est particulièrement velu. Sans même parler des hiéroglyphes qui sont réservés au domaine du sacré et qui ne sont pas de votre ressort, les caractères hiératiques utilisés dans l'administration sont d'une manipulation délicate. Certains signes

constituent des logogrammes, c’est-à-dire qu’ils représentent un mot complet à eux seuls ; d’autres sont des consonnes isolées qui doivent être alignées pour construire le mot à prononcer. Quant aux voyelles, elles ne sont pas représentées : l’agencement des consonnes doit suffire pour comprendre le sens du mot. De plus, il n’existe pas d’espaces pour les isoler dans la phrase, ni même la moindre ponctuation : c’est au lecteur de deviner à quels endroits il faut couper les mots. Forcément, cela demande un peu d’expérience.

L’exercice vous paraît enfantin, mais vos élèves s’en arrachent les cheveux. Ce matin, ils ont encore confondu l’état des lieux d’un grenier royal avec le recensement d’un élevage de porcs. À ce rythme-là, vous ne donnez pas cher de la survie du royaume ! Il vous faut absolument simplifier votre enseignement au maximum afin de revenir aux bases. Et comme vous constatez que le double sens des symboles est la principale source d’erreurs, vous décidez tout bonnement de créer une écriture rase moquette qui évacue le concept du logogramme en ne conservant que les consonnes : en d’autres termes, vous venez ni plus ni moins d’inventer… l’alphabet !

L’alphabet, c’est « l’écriture pour les Nuls », une écriture simpliste promise à un succès mondial. Les peuples avec lesquels vous commercez seront les premiers à l’adopter, à commencer par ceux du Proche-Orient. C’est ainsi que votre alphabet dit « protosinaïtique » se transformera un jour en alphabet phénicien, lui-même à la racine des alphabets grec, latin, hébreu, arabe, et tant d’autres…

En acceptant humblement de vous placer au niveau de vos élèves en difficulté, vous venez de réaliser l’une des plus fabuleuses inventions de l’Humanité. Quelle leçon !

Le sursaut de la Haute-Égypte (– 1625, Thèbes)

Vous êtes un citoyen de Thèbes et vous tenez une brasserie dans le centre-ville dont vous êtes très fier. Nombreux sont ceux qui fabriquent leur propre bière, mais la vôtre est la meilleure de la ville grâce à un savoir-faire transmis dans la famille depuis de nombreuses générations. Transformation de l’orge en malt par maturation accélérée, brassage destiné à développer un goût sucré, puis fermentation qui permet de transformer le sucre en alcool.

Vous y ajoutez au cours du procédé quelques aromates dont vous avez le secret et qui font le succès de votre breuvage.

Depuis les débuts du Moyen Empire, Thèbes est devenue l'une des principales cités d'Égypte. Aujourd'hui vous profitez de l'éloignement de la capitale des Hyksos pour vivoter tranquillement dans votre coin. Ces barbares ne viennent jamais vous voir, mis à part quelques hauts gradés qui, parfois, réalisent des tournées d'inspection. Vous êtes censé appartenir au royaume de Licht, lui-même vassal du royaume d'Avaris, mais cela fait longtemps que les pharaons de la XIIIe dynastie se meuvent comme des ombres. L'administration de Memphis se contente d'aller chercher vos impôts qui finissent dans les poches des Hyksos. Vous payez à vos envahisseurs du nord une sorte de tribut qui ne porte pas son nom.

Bref, ces rois étrangers se préoccupent assez peu de vos régions méridionales. Le problème, c'est que cela vous fragilise militairement. Au sud, le royaume de Kerma en a profité pour vous déclarer la guerre. Il a franchi la troisième cataracte et il est parvenu à s'emparer de la forteresse de Bouhen. À présent, les Koushites s'approchent dangereusement d'Éléphantine.

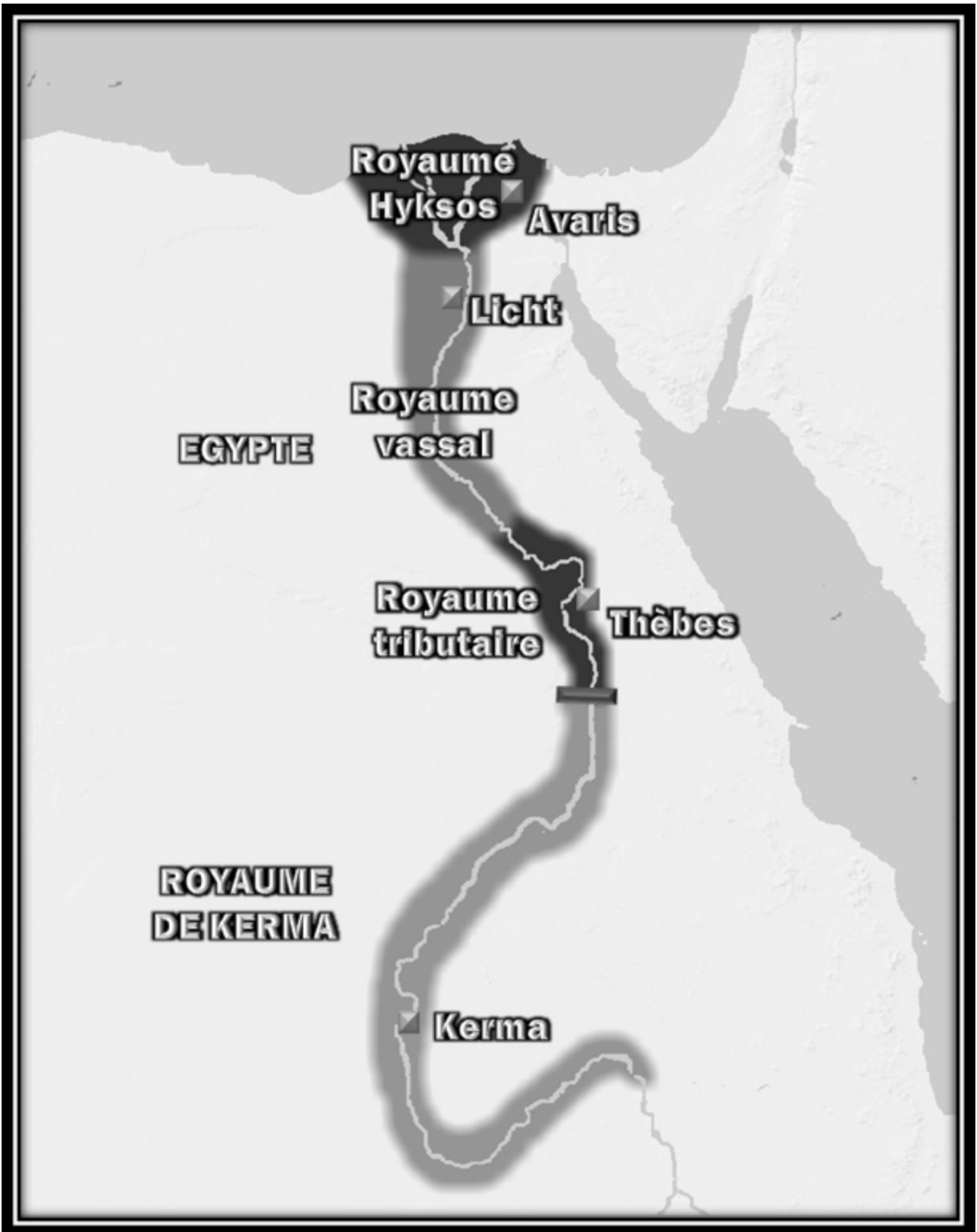


Figure 27. L’Égypte sous les Hyksos (vers – 1600)

Dans la ville de Thèbes, c'est la panique. L'armée promise par les pharaons de Licht se fait toujours attendre : vous allez devoir vous défendre tout seuls. Tous les hommes en âge de porter une arme sont invités à se regrouper autour du capitaine de milice devenu général en chef pour l'occasion. La contribution des villes voisines est sollicitée, et vous êtes bientôt plusieurs milliers à marcher vers le sud pour vous porter au-devant de l'armée koushite. Vous n'avez aucune expérience à la guerre mais vous êtes très motivés à défendre vos terres.

La bataille décisive a lieu non loin de Hierakonpolis : votre général vous galvanise en combattant en première ligne et l'ennemi doit se replier sur la première cataracte. Vous ne parviendrez pas à reprendre la Nubie, mais au moins le royaume de Kerma est-il stoppé dans son élan. Dans les rues de Thèbes, votre général reçoit un triomphe digne d'un pharaon… Sacré roi de Haute-Égypte par le clergé thébain, il monte sur le trône sous le nom d'Antef V, en hommage aux fondateurs du Moyen Empire.

Le pharaon hyksos d'Avaris, un dénommé Sheshi, réagit immédiatement : il arrive en personne à la tête de ses troupes pour remettre de l'ordre sur vos terres. Contre toute attente, Antef V n'est pas puni pour son impertinence : il se fait confirmer son titre de roi sous réserve de payer tribut à son suzerain hyksos et de continuer à défendre son pays contre les Koushites. Ainsi naît la XVIIe dynastie.

Quant aux pharaons de Licht, ils sont punis pour leur faiblesse. Sheshi installe ses propres hommes de paille sur le trône, fondant une obscure XVIe dynastie qui remplace la XIIIe. Celle-ci va régner sur une Moyenne-Égypte plus molle que jamais. Le pays a retrouvé ses deux pôles naturels : la Basse-Égypte aux mains des Hyksos, tournée vers la Méditerranée ; et la Haute-Égypte où se trouve le nouveau noyau dur des « vrais » Égyptiens.

L'apogée du royaume de Kerma (– 1600, Soudan)

Vous êtes un prêtre de Kerma chargé de la cérémonie funèbre de votre roi défunt. Ce fut un monarque immense, le conquérant de la Nubie égyptienne : il mérite des funérailles hors du commun. Son caveau se trouve au cœur d'un tumulus circulaire de 90 mètres de diamètre : on y accède par une large rampe. Il ne sera pas tout seul dans sa nouvelle demeure : vous

êtes en train de lui donner de la compagnie. Ses anciens serviteurs et autres concubines défilent devant vous en prêtant leur gorge au tranchant de votre lame sacrée. C'est un grand honneur pour eux d'accompagner le roi de l'autre côté du voile ; et drogués comme ils sont, ils se prêtent au jeu comme des agneaux.

En définitive, vous avez conservé des pratiques qui étaient celles de l'Égypte des premiers pharaons. Aujourd'hui, les Égyptiens vous considèrent comme des sauvages archaïques alors que vous ne faites que perpétuer les sagesses des Anciens. D'ailleurs, il suffit de faire un tour au centre-ville pour se rendre compte de l'opulence de votre civilisation. Les nobles y arborent de magnifiques bijoux d'or et d'argent, d'ivoire et de bronze. Ce sont des fils de marchands enrichis par le commerce entre l'Égypte et l'Afrique subsaharienne ; des membres de la famille royale nés avec une cuiller d'argent dans la bouche ; des officiers de l'armée mis sur le devant de la scène du fait de l'agressivité de l'Égypte ; et des prêtres qui, comme vous, assurent le salut des âmes et le soutien des dieux.

Les monuments érigés en briques crues ont suivi la même trajectoire ascendante : le décor intérieur des temples et des palais n'a pas à rougir devant celui des monuments égyptiens. On y trouve de beaux carrelages en faïence incrustés de feuille d'or, des peintures représentant la vie sauvage, de vastes chambres à colonnes… Il faut l'avouer, vous êtes largement redevable de votre voisin du nord : depuis que vous contrôlez la Nubie égyptienne, vous copiez à l'envie leurs manières de faire et de penser. Bien malgré vous, une part de la culture égyptienne est en train de se diffuser de façon subreptice. Les puissantes murailles de Kerma ne peuvent rien contre cette invasion diffuse qui ne dit pas son nom. En tant que détenteur du pouvoir spirituel, vous êtes le meilleur rempart contre cette invasion culturelle.

Finalement, la leçon est amère : vous avez atteint votre apogée territorial, mais votre culture est plus menacée que jamais. La civilisation égyptienne est vicieuse : elle finit toujours par contaminer les envahisseurs, qu'ils soient hyksos ou koushites. Votre pays est incapable de s'en prémunir ; et même si le royaume de Kerma est à l'apogée de sa puissance, il est aussi au crépuscule de son histoire. Bientôt les conquêtes du Nouvel Empire égyptien mettront un terme définitif à votre civilisation.

Le renouveau artistique (– 1570, Thèbes)

Vous êtes un sculpteur au service de votre nouveau roi de Haute-Égypte Sobekemsaf. Votre pays orgueilleux aime s'ériger en authentique héritier de l'ordre ancien ; et pourtant la suzeraineté des Hyksos est toujours là, abrutissante. Si l'économie reste portée par un commerce prospère, les réalisations artistiques connaissent comme un passage à vide. Les temples sont mollement entretenus et les tombeaux ressemblent à des vide-ordures : les tributs exorbitants que les Hyksos vous soutirent vous empêchent de réaliser vos rêves. Que ce siècle est triste pour les grands artistes tels que vous !

Sobekemsaf s'évertue de toutes ses forces à faire évoluer les choses : en faisant planer la menace d'une révolte populaire, il parvient à obtenir un allègement du tribut annuel. L'effet ne tarde pas à se faire sentir : c'est un peu comme un corset qui se dénoue. Partout en Haute Égypte, on voit ressortir de terre ces vieilles colonnes à pointe pyramidale qu'on appelait des obélisques et qui symbolisaient la connexion avec Rê. La nécropole royale elle-même a droit à sa petite pyramide. Avec ses treize mètres de haut, elle ferait hurler de rire tous les pharaons de l'Ancien Empire, mais c'est un bon début. L'Égypte se réveille timidement.

Vous bénéficiez de la proximité des grandes carrières de pierre : calcaire blanc de Coptos, grauwacke vert du Ouadi Hammamat et granite rouge d'Assouan. Elles vous permettent d'ériger de superbes statues à la gloire de votre roi : c'est là votre principale activité. Le résultat n'est pas aussi probant qu'aux temps des apogées, mais vous progressez : on vous met la moyenne.

Aujourd'hui vos voisins vous regardent avec envie : c'est ici, à Thèbes, que palpite le nouveau cœur de l'Égypte. Dynamisés par cette nouvelle impulsion, vos rois vont bientôt se sentir pousser des ailes…

Les Hyksos perdent pied (– 1555, Moyenne-Égypte)

Vous êtes Apopi, cinquième pharaon hyksos de la XVe dynastie et maître de l'Égypte depuis plus de trente ans. Votre longévité sur le trône d'Avaris vous a conféré une assise exceptionnelle : les nobliaux de Basse-Égypte obéissent au moindre de vos claquements de doigts et les rois de Moyenne-

Égypte vous baisent les pieds en scandant votre nom. Quant aux rois de Haute-Égypte, ils ont leur petit caractère… Mais tant qu'ils vous payent tribut, ils peuvent bien faire ce qui leur chante. Il n'est pas dans votre intérêt de les affaiblir : ils vous servent de rempart contre le royaume de Kerma qui s'étend plus au sud et que vous appelez le pays de Koush.

Le nouveau roi de Thèbes est un dénommé Seqenenrê. Aucune menace en vue : lors de son accession au trône, il vous renouvelle son serment de vassalité, conformément à l'usage. Mais un an plus tard, son tribut se fait toujours attendre. Seqenenrê se fond en excuses, invoquant les mauvaises crues et les attaques des pillards ; magnanime, vous vous contentez de doubler le tribut pour l'année suivante, avec les intérêts.

Une année passe et vous ne voyez toujours rien venir : vous réalisez que vous avez été dupé. Votre colère est à la hauteur de votre crédulité : comment cet Égyptien minuscule ose-t-il vous défier, vous, le plus grand des Hyksos depuis le règne de Sharek ? S'imagine-t-il que votre grand âge vous condamne à l'impotence ? Croit-il que les délices de la Cour d'Avaris vous ont ôté toute forme de virilité ? Vous rassemblez toute votre armée et vous remontez le Nil plein sud pour punir les Thébains de leur insolence. Vos généraux dirigent vos troupes, perchés sur leurs chars tirés par de vaillants chevaux ; vos fantassins d'élite brandissent fièrement leurs khepeshs de bronze, narguant les sudistes restés à l'âge de pierre ; et en arrière des premières lignes, vos archers dardent leurs flèches dévastatrices, forts d'une arme exceptionnelle qui a fait le succès de votre peuple : l'arc composite.

La corde en nerf séché est solidement arrimée à la tige de bois souple par le biais de manchons en corne rigide et d'une colle dont vous avez le secret : ces arcs peuvent être bandés sans modération, augmentant sensiblement leur portée par rapport à leurs petits frères archaïques. Ils déciment les rangs adverses bien avant le début de la mêlée : l'arc, arme du chasseur par excellence, est enfin adapté à l'abattage du gibier humain !

Lorsque vous arrivez en vue de l'armée adverse, vous déchantez vite : les sudistes ont appris de vos propres techniques et sont équipés des mêmes arcs que les vôtres. Pour ne rien arranger, vos vassaux de Moyenne-Égypte ne vous fournissent qu'une petite partie des effectifs escomptés. Au final, vos deux armées sont de taille comparable : vous qui pensiez en faire de la charpie, quelle déconvenue !

Les hommes tombent par milliers, fauchés par une pluie de flèches et décimés par les combats au corps-à-corps. Par chance Seqenenrê, qui participe lui aussi à la bataille, s'avance un peu trop près du feu : vos chars font une percée et le roi de Haute-Égypte est massacré sur place. Aussitôt, son armée se débande et vous lui donnez la chasse.

Vous n'êtes pas au bout de vos peines : en approchant d'Abydos, vous vous retrouvez en plein territoire rebelle. La population de Haute-Égypte vous harcèle à tout bout de champ. Cela laisse le temps aux Thébains d'organiser la succession de Seqenenrê : le nouveau roi de Haute-Égypte, Kamosé, rejoint les restes de l'armée sudiste à la tête de renforts. Très affaibli, vous êtes contraint de vous replier en Moyenne-Égypte où vous ne trouvez pas le repos escompté : les Égyptiens commencent à s'y agiter, encouragés par le succès de leurs compatriotes sudistes.

Vous réalisez que vous êtes en train de perdre le contrôle de la situation. La mort dans l'âme, vous nouez une alliance avec l'ennemi historique : le royaume de Kerma. Kamosé se retrouve pris en tenailles, mais il ne perd pas ses moyens : constatant que vous êtes empêtré dans une Moyenne-Égypte en ébullition, il décide de concentrer toutes ses forces contre les Koushites.

Ceux-ci découvrent à leur tour les remarquables progrès des Thébains dans le domaine militaire : Kamosé s'empare de leurs forteresses une à une et s'avance jusqu'à la troisième cataracte. Leur roi décide de signer la paix avant que Kerma ne soit prise : la Haute-Égypte s'étend de nouveau sur la Nubie perdue il y a soixante-dix ans.

Kamosé peut maintenant rapatrier toutes ses forces contre vous : dans vos rangs, c'est la panique ! Vous ripostez en rasant systématiquement tous les villages soupçonnés d'accointance avec l'ennemi : partout en Moyenne-Égypte, la population est massacrée en masse. Vos guerriers en viennent à piller les pyramides de Licht pour se dédommager de leurs tourments : un épouvantable sacrilège aux yeux des autochtones ! Cela ne fait que réveiller la haine des Égyptiens à votre encontre : après avoir régné sans heurts pendant près d'un siècle, vous êtes soudain perçus comme des tortionnaires abjects ! Vous venez de perdre sur tous les tableaux.

Dorénavant, votre présence en terre d'Égypte est comptée. Vous êtes contraint de vous replier dans le delta, talonné par l'armée de Kamosé. C'est là que vous dressez votre ultime bastion en vous appuyant sur une

population plus fidèle constituée à moitié d’immigrés. Finalement, c’est sous votre successeur qu’aura lieu la bataille finale, celle qui marquera les débuts du Nouvel Empire.

Le triomphe de Thèbes (– 1535, Basse-Égypte)

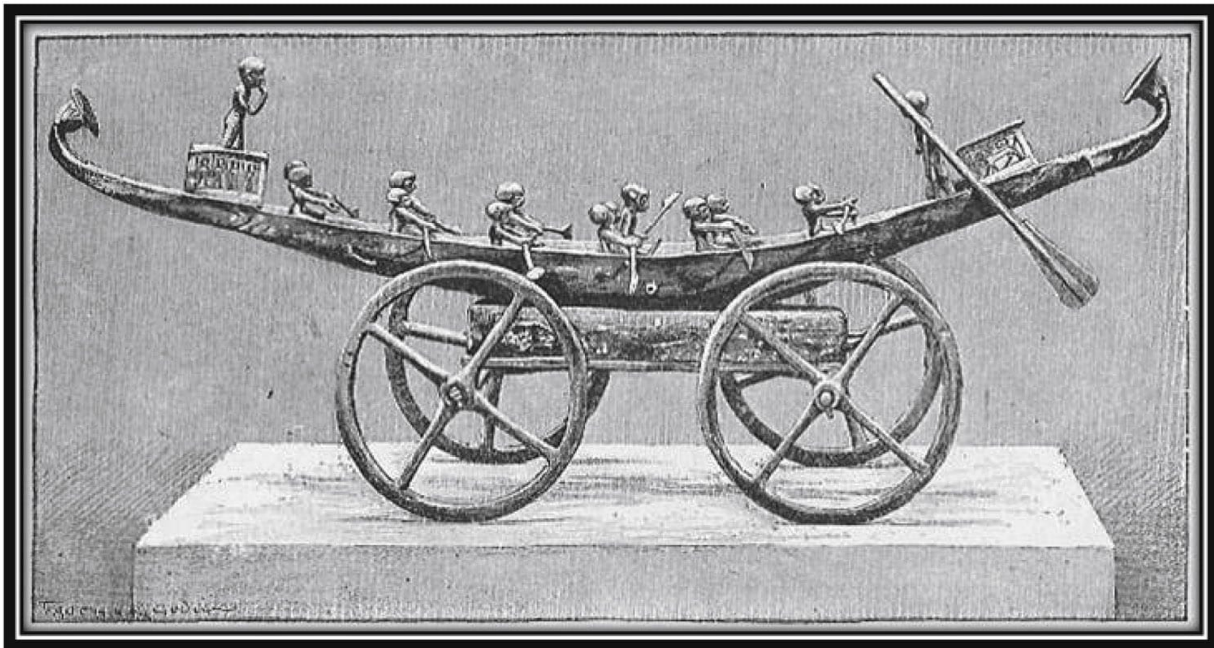


Figure 28. Barque votive datant du règne de Kamosé (XVIIe dynastie)

Les Hyksos ont apporté de nombreuses technologies en Égypte, notamment la roue.

Vous êtes Iâhhotep, fille du roi Senakhtenrê, épouse du roi Seqenenrê, sœur du roi Kamosé, et mère du roi Ahmosis (*Ahmes*). Vous êtes une sorte de nœud royal, et plus encore : vous formez la connexion entre la Deuxième Période Intermédiaire et le Nouvel Empire, entre la XVIIe et la XVIIIe dynastie.

Resituons un peu tout ça : votre époux Seqenenrê a sonné le signal de la rébellion face aux Hyksos, mais il est mort au combat. Votre fils de cinq ans aurait dû hériter du trône, mais avec des Hyksos aux portes de Thèbes, on s’est dit que ce n’était pas le moment d’y placer un bambin. Face à l’urgence de la situation, c’est donc son oncle Kamosé qui a pris les choses en main : il a stoppé l’adversaire, il a envahi la Nubie aux dépens des

Koushites, et il a refoulé les Hyksos jusque dans le delta. Bref, en cinq ans de règne, il a abattu un travail de titan.

Les dieux ne l'en ont pas récompensé : il est mort de maladie avant de pouvoir achever son œuvre. La menace ayant été éloignée, on a accepté que votre fils Ahmosis, maintenant âgé de dix ans, monte sur le trône. Depuis, c'est vous qui assurez la régence.

Vous prenez votre rôle très à cœur : vous baignez dans les hautes sphères du pouvoir depuis votre plus tendre enfance dans une ambiance de guerre quasi permanente. Vous savez tenir votre royaume et vos sujets le savent.

Vous avez fort à faire car vos ennemis en profitent pour reprendre l'initiative : les Hyksos mènent de nouvelles tractations avec les Koushites pour vous prendre en tenailles. Les combats reprennent de plus belle sur les fronts du nord et du sud.

Quinze années passent dans cette atmosphère martiale. Votre fils, devenu un fringant jeune homme, peut maintenant mener ses armées au combat. Il décide de concentrer toutes ses forces contre les Hyksos. Le nouveau pharaon d'Avaris, un certain Khamoudy, ne s'en sort pas beaucoup mieux que son vieillard de père. Vos armées prennent la ville de Memphis, un événement d'une grande portée symbolique : la capitale historique du royaume d'Égypte est à vous ! Maintenant c'est certain, les dieux vous ont choisis pour instaurer une nouvelle ère.

Votre fils s'enfonce dans le delta, et là ça commence à coincer : il échoue devant les remparts d'Avaris. Par dépit, il ravage les terres alentour, ce qui a pour effet de provoquer un exode à destination des ports palestiniens. Dans cette Basse-Égypte choyée par les Hyksos, les Égyptiens ne vous considèrent pas comme des libérateurs : les gens vous donnent des noms d'oiseaux que par pudeur, nous ne reproduirons pas ici. Votre fils s'y livre aux mêmes exactions que les Hyksos en Moyenne-Égypte : triste époque !

Constatant qu'Avaris est ravitaillée par le biais des ports palestiniens, Ahmosis décide de lancer ses armées jusqu'au pays de Canaan pour y imposer sa loi. Dès sa sortie du Sinaï, il se retrouve au pied des forteresses égyptiennes tenues par les rebelles. Il s'en empare tout seul comme un grand ; et un an plus tard, c'est la capitale Avaris qui tombe enfin. C'est fait ! L'Égypte est réunifiée et les barbares en sont définitivement chassés. Pour sanctionner cet exploit, vos descendants feront de votre fils le

fondateur d’une nouvelle dynastie, la XVIII[e], afin de marquer la naissance d’une nouvelle ère.

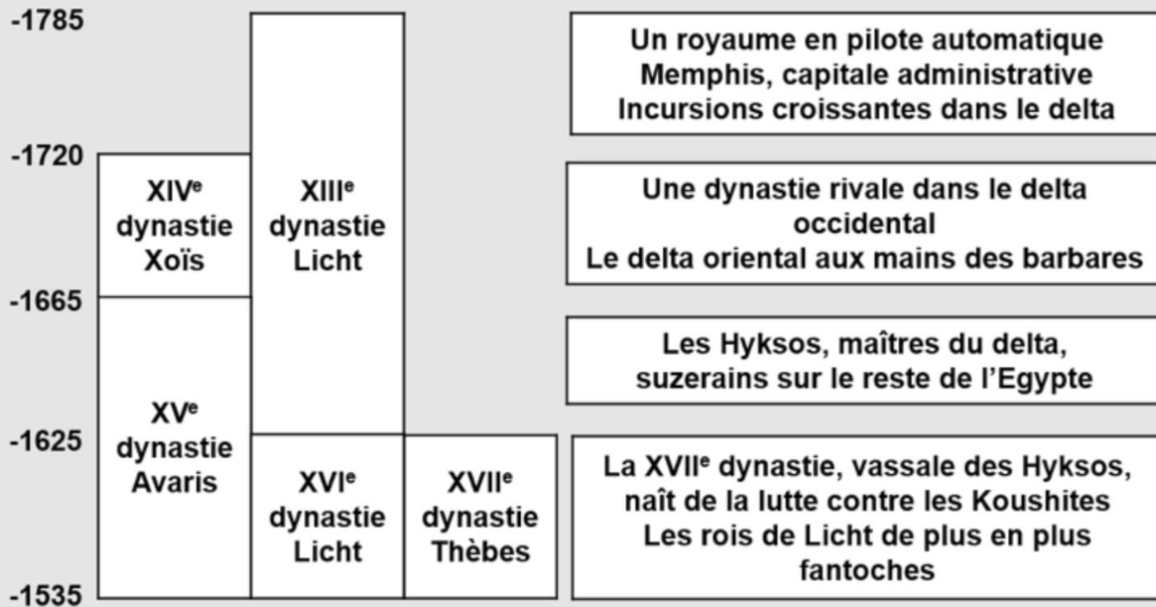
Ne vendons pas la peau de l’ours : les ennuis ne sont pas encore terminés ! Au sud, les Koushites en ont profité pour récupérer des forteresses nubiennes. Les Hyksos à peine chassés, votre fils doit reprendre les armes pour punir ces effrontés.

Vous réalisez à cette occasion que le travail de pacification ne fait que commencer. Dans le delta, les gens ne vous aiment guère : beaucoup regrettent la grande époque où leur région dominait l’Égypte, fût-ce par l’intermédiaire de pharaons étrangers. Un obscur Égyptien parvient sans peine à s’y faire proclamer pharaon, défiant ouvertement l’autorité de votre fils. Or celui-ci est coincé en Nubie face à des Koushites particulièrement tenaces. Il y a urgence : chaque jour qui passe sanctionne un peu plus la légitimité de ce nouveau roi du nord.

Vous prenez une décision tout à fait incroyable : vous décidez de punir personnellement les rebelles à la tête de renforts thébains. Une reine reconvertie en chef de guerre, on n’avait jamais vu ça ! Votre présence galvanise vos troupes autant qu’elle déstabilise vos adversaires ; et comme vous savez aussi user de diplomatie, vous parvenez à étouffer la rébellion dans l’œuf.

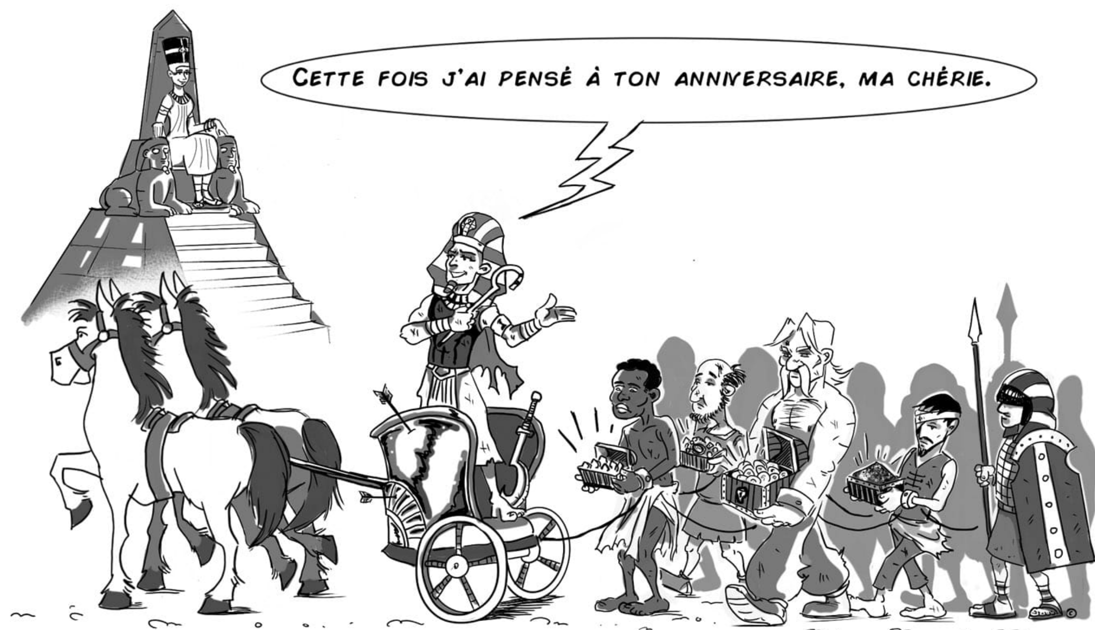
À votre retour à Thèbes, vous recevez un véritable triomphe. Pour sanctionner cet exploit, on vous offre un collier de mouches. Oui oui, un collier de mouches ! C’est un grand honneur : il est habituellement réservé aux faits d’armes exceptionnels des grands guerriers. À l’attention des mauvaises langues, précisons que ces mouches sont tout de même en or massif.

Pendant ce temps, Ahmosis parvient à restaurer son autorité jusqu’à la troisième cataracte. Une fois la Nubie pacifiée, il mène une dernière campagne vers le Levant afin de rétablir les contacts commerciaux avec Byblos. L’Égypte vient de retrouver la dimension qu’elle détenait à l’apogée du Moyen Empire, et ce n’est que le début… Le Nouvel Empire va voir la naissance d’une ambition tout à fait nouvelle : l’hégémonie impériale.


La Deuxième période intermédiaire
-1785
-1720
-1665
-1625
-1535
XIVe dynastie Xoïs
XIIIe dynastie Licht
XVe dynastie Avaris
XVIe dynastie Licht
XVIIe dynastie Thèbes
Un royaume en pilote automatique
Memphis, capitale administrative
Incursions croissantes dans le delta
Une dynastie rivale dans le delta occidental
Le delta oriental aux mains des barbares
Les Hyksos, maîtres du delta, suzerains sur le reste de l'Egypte
La XVIIe dynastie, vassale des Hyksos, naît de la lutte contre les Koushites
Les rois de Licht de plus en plus fantoches
Pour la cinquième fois, la réunification de l'Egypte se fait depuis le sud
Début de la XVIIIe dynastie qui s'inscrit dans la continuité de la XVIIe

Quatrième tableau

Le Nouvel Empire
(de 1550 à 1050 av. J.-C.)


CETTE FOIS J'AI PENSÉ À TON ANNIVERSAIRE, MA CHÉRIE.

L’Égypte conquérante : naissance d’une ambition impériale (1530 – 1425)

La dernière pyramide (– 1525, Abydos)

Vous vous trouvez dans une position malcommode puisque vous êtes assis à califourchon au sommet de la pyramide édifiée à Abydos pour votre pharaon Ahmosis. Personne d’autre que vous ne bénéficiera jamais plus d’un tel privilège : vous êtes en train de poser la dernière pierre à l’édifice. Depuis ce promontoire artificiel situé à quarante mètres de hauteur, vous profitez de la vue sur la nécropole d’Abydos et sur le Nil qui scintille au loin. Prenez votre temps : vous être en train d’achever la toute dernière pyramide de l’Histoire de l’Égypte.

Et pourtant, vous êtes loin d’imaginer pareil avenir : après les affres de la Deuxième Période Intermédiaire, les pharaons ont de nouveau les moyens de relancer l’érection de ces édifices grandioses. Les dernières décennies de guerres ont porté leurs fruits : l’Égypte est de nouveau unifiée, pacifiée, politiquement stable et économiquement prospère. Mais le cœur n’est plus à ces vieilleries pyramidales : les gens veulent du neuf. La pyramide que vous venez d’achever n’accueillera même pas la dépouille du pharaon : il s’agit d’un simple cénotaphe.

Il y a plusieurs raisons à ce revirement culturel. D’abord, les pyramides symbolisaient la gloire de Rê, le dieu solaire. Or ce dieu de Basse-Égypte n’a décidément plus la cote. Les villes du nord ont été corrompues par les Hyksos : leurs nécropoles couvertes de pyramides ne font plus vraiment rêver. En choisissant de demeurer à Thèbes, Ahmosis a clairement tourné la

page. Qui plus est, les pyramides ont une fâcheuse tendance à attirer les pilleurs de tombes, ce qui a de quoi refroidir les morts. La profanation des pyramides de Licht par les Hyksos n'a toujours pas été digérée. Voilà pourquoi Ahmosis n'en a fait qu'un cénotaphe : pour mourir heureux, mourons cachés.

Enfin, les pyramides ne sont plus en phase avec votre quête de raffinement : vous êtes devenus plus sensibles à l'élégance, à la délicatesse des sculptures, à la finesse des peintures… Les tombes thébaines, à peine visibles de l'extérieur pour dissuader les profanateurs, offrent une explosion de couleurs dès qu'on pénètre à l'intérieur. Les hiéroglyphes incantatoires, de par leurs qualités esthétiques, apportent beaucoup à cette harmonie.

L'influence des civilisations lointaines a joué un grand rôle dans cette évolution. Les artistes minoens ont considérablement embelli les palais des Hyksos par leurs fresques magnifiques : lors de sa conquête du delta, Ahmosis en a eu le souffle coupé. Sa campagne au Liban lui a aussi permis de découvrir un Proche-Orient beaucoup plus cosmopolite qu'aux temps anciens. Les pôles économiques s'y sont multipliés, dynamisés par l'essor de nouveaux peuples, de nouvelles cultures, de nouveaux royaumes. Par là-bas, les civilisations s'entrechoquent : le monde bipolaire dominé par l'Égypte et la Mésopotamie n'existe plus, remplacé par un réseau beaucoup plus complexe favorable au développement artistique.

L'époque où l'Égypte pouvait gérer seule ses petites affaires est terminée. Elle devra dorénavant composer avec les autres grandes puissances, avec ses avantages culturels… et ses travers guerriers.

Émaux et autres décors en verre (– 1510, Thèbes)

Vous êtes le tout premier maître verrier de l'Histoire du Monde et vous avez à cœur un nouvel idéal : la transparence. Votre père n'était encore qu'un maître fondeur comme un autre : il faisait fondre de l'or et de l'argent pour en faire des pièces d'orfèvrerie, du cuivre et de l'étain pour fabriquer du bronze. Depuis que les Hyksos vous ont fait découvrir tout le potentiel de cet alliage, vos fours à haute température tournent à plein régime.

Vous utilisez de la céramique en guise de creuset, faite en argile cuite riche en silice. À force de faire monter la température de votre four pour

abattre les métaux les plus récalcitrants, vous avez constaté un début de réaction au sein des moules : les petites billes de silice incrustées dans la trame se sont transformées en un matériau translucide, telles des pierres précieuses révélées par la magie du feu.

Fasciné, vous avez perfectionné votre technique ; et peu à peu, vous êtes devenu *le* spécialiste mondial de la fabrication du verre translucide. Vous avez constaté qu'il se parait de différentes couleurs selon le métal travaillé : par l'adjonction de divers oxydes métalliques, on peut créer de superbes joailleries, les émaux.

Peu à peu, vous avez pris du galon : vous travaillez maintenant pour le compte du pharaon Amenhotep Ier (que les Grecs appelleront Amenophis Ier) dans le palais de Thèbes. Vos émaux sont utilisés comme incrustations sur des poteries en remplacement des pierres précieuses. Leur fabrication vous demande encore beaucoup d'effort, mais le processus va peu à peu gagner en fluidité : bientôt, vous réussirez à fondre des gobelets et des bouteilles en verre coloré pour le compte des nobles de la Cour. Les premiers « verres à boire » s'apprêtent à sortir de terre, littéralement. Prestige garanti !

Votre verre est encore très opaque et il le restera encore longtemps. Mais dans une époque lointaine, on apprendra à fabriquer des verres de plus en plus transparents ; alors son utilisation connaîtra un nouvel essor, s'émancipant du domaine de la vaisselle pour gagner celui des portes et des fenêtres, des vérandas et des gratte-ciel…

Le triomphe d'Amon (– 1505, Thèbes)

Vous êtes Inéni, maître intendant du clergé d'Amon. C'est vous qui supervisez les rentrées de ressources de tous les temples amoniens du Double-Pays. Vous tenez un compte précis des réserves de grain issues de vos immenses domaines terriens afin de garantir qu'il n'y ait aucune pénurie. Avant toute chose, un dieu doit s'assurer que ses adorateurs ne meurent pas de faim : c'est le moins qu'il puisse faire.

Depuis que le pays est réunifié, votre institution est dans une forme olympique. Aujourd'hui, qui pourrait douter de la toute-puissance du dieu de Thèbes ? Amon a amplement prouvé sa supériorité en battant toutes les

autres divinités à plate couture. Quant au vieux Montou, son concurrent thébain direct, cela fait longtemps qu'il a été rangé dans un tiroir : depuis l'échec des « Montouhotep » et le succès des « Amenhemhat », les gens ont compris que Montou n'était qu'un écran de fumée qui ne faisait que voiler la magnificence d'Amon.

Aujourd'hui, vous pouvez remercier votre dieu comme il se doit. L'Égypte vient de restaurer l'immense réseau commercial du Moyen Empire : Crète et Syrie, Liban et Palestine, Sinaï et Nubie, tout le monde se plie en quatre pour satisfaire vos demandes, à condition d'obtenir du blé sonnant et trébuchant en retour. L'État égyptien vous inonde d'or, d'argent et de pierres précieuses, il vous offre des terres supplémentaires et il bâtit pour vous des temples magnifiques. La gloire de votre dieu est en train de s'amplifier toute seule, stimulée par ces réalisations. C'est un cercle vertueux.

Très impressionné par votre CV, Amenhotep Ier vous a nommé trésorier du royaume : dorénavant, vous cumulerez les pouvoirs spirituel et temporel. Vous en venez à travailler sur le plus beau des projets : le tombeau de votre roi. Vous décidez de tout remettre à plat, renonçant aux pyramides qui symbolisaient l'alliance avec Rê. Pour préparer la confrontation finale avec Amon, le « Caché », vous envisagez quelque chose de beaucoup plus intime, une sorte de repaire secret qui doit favoriser cette entrevue.

À force d'inspecter la rive occidentale du Nil, vous finissez par trouver votre bonheur : juste en face de Thèbes, il y a là un oued silencieux profondément taillé dans la roche. La Vallée des Rois : dorénavant, c'est là que les pharaons se feront enterrer. Vous êtes un fondateur de génie, le Imhotep des temps modernes.

Ce n'est pas tout : pour donner à ce tombeau tout son lustre intérieur, il vous faudra une armée d'ouvriers et d'artistes affectée au projet vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Et pour éviter les trajets depuis Thèbes, ils devront disposer d'une maison de fonction aux bons frais de l'État. C'est ainsi que sous votre gouverne, un nouveau village va sortir de terre. Il sera situé en pleine zone aride, sur les rebords occidentaux de la vallée du Nil, et sera connu sous le nom de Deir el-Médineh. L'aridité des lieux lui permettra de conserver ses fondations jusqu'à l'époque moderne, comme un témoignage inespéré de la vie quotidienne des Égyptiens.

L’Égypte à la conquête du Monde
(– 1500, de la Syrie au Soudan)

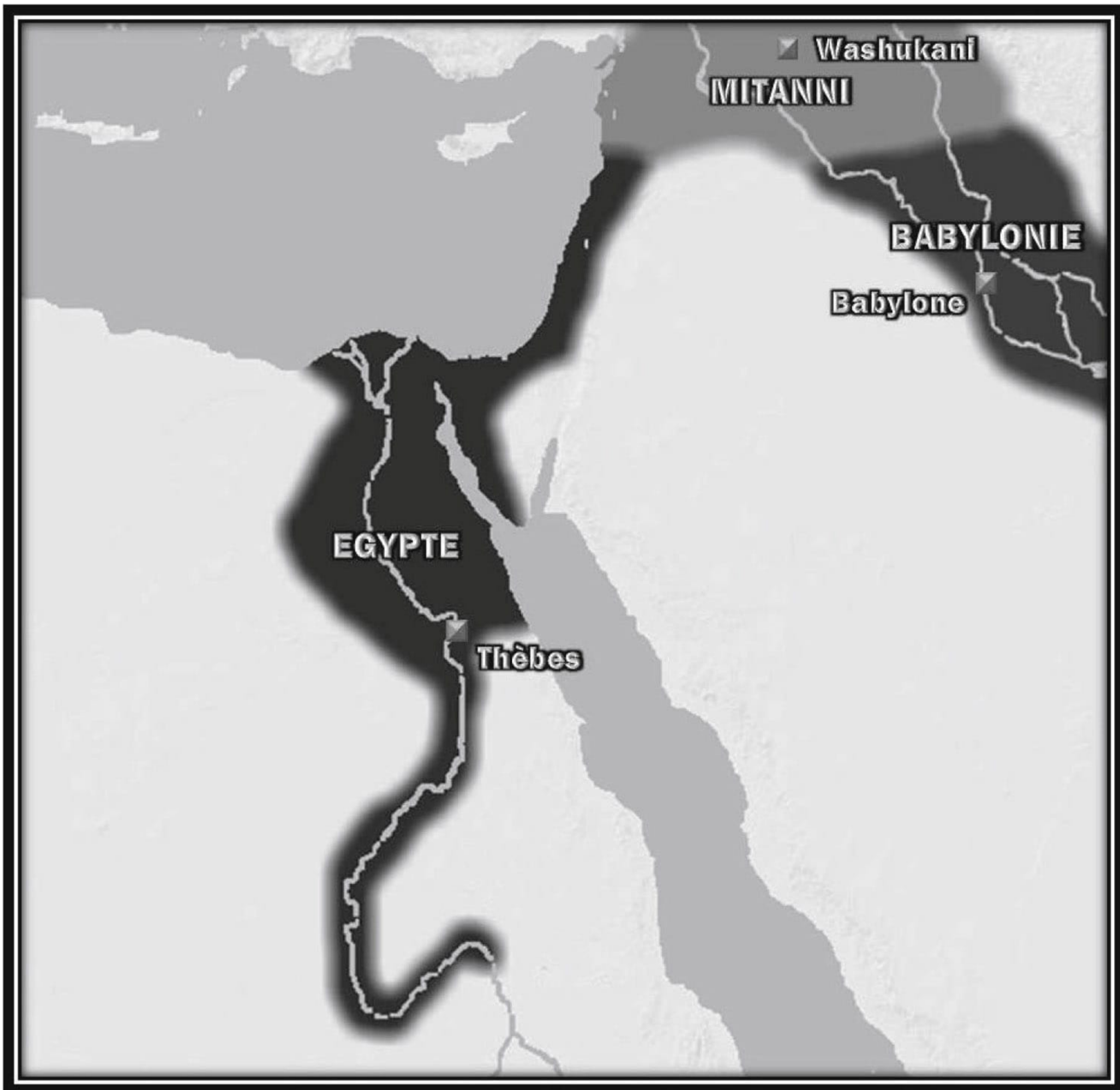


Figure 29. Le Nouvel Empire (vers – 1400)

Vous êtes Thoutmosis Ier, troisième pharaon de la XVIIIe dynastie. Vous sursauteriez si on vous appelait ainsi : ce n’est qu’une hellénisation tardive et anachronique de votre véritable nom égyptien, Djehoutymosé Khaimirê, « Celui qui est né de Thot, semblable à Rê ». Reconnaissons-le : les noms grecs sont tout de même beaucoup plus faciles à retenir…

Vous passez votre temps à guerroyer : vous avez ça dans vos gènes. Qu'elle est loin, l'époque des pharaons intouchables de l'Ancien Empire qui se terraient dans leurs palais pendant que leurs généraux s'occupaient des basses besognes ! Votre lignée est née par la lutte contre les Hyksos et vous ne l'avez pas oublié. Vous appartenez à une véritable dynastie de pharaons-guerriers.

Vous êtes aussi un vrai bourlingueur : vous alternez tous les ans entre le Soudan et la Syrie, ce qui vous fait parcourir à peu près trois mille kilomètres chaque année. Vous profitez de la position centrale de Thèbes pour faire l'amour à votre épouse officielle avant de repartir pour de nouveaux horizons. Vous avez l'énergie d'un taureau des montagnes.

Au nord, les traditionnels comptoirs commerciaux de Palestine et du Liban ne vous suffisent plus : vous en voulez davantage. Les Hittites ont fait de la Syrie un nouveau pôle économique : sur la côte, le port d'Ougarit fait maintenant de l'ombre à Byblos. Et à l'intérieur des terres, les villes d'Alep et de Qatna en ont profité pour fonder de puissants royaumes.

Après avoir longtemps dominé la région, les Hittites ont fini par s'affaiblir, minés par des querelles internes, et ils se sont rétractés sur leurs terres d'Anatolie : c'est l'occasion rêvée d'imposer votre jeu au sein de cette opulente Syrie ! On y marchande des ressources rares indispensables à la puissance de votre royaume : de beaux chevaux et des lingots d'étain nécessaires à la fabrication du bronze. L'arc composite, les khepeshs et les chars de guerre vous donnent les moyens d'accomplir vos rêves : vous pouvez maintenant poser votre pied sur des terres qu'aucun Égyptien n'avait jamais foulées.

Vous menez sans difficulté votre armée jusque dans ce pays lointain. Il ne s'agit pas d'annexer la région mais d'y placer des hommes à votre botte qui vous proposeront des tarifs commerciaux défiant toute concurrence. L'achat privilégié de ressources stratégiques est votre seule motivation.

C'est ainsi qu'au cours de vos pérégrinations, vous atteignez les rives d'un fleuve immense : l'Euphrate. Le moment est historique : l'Euphrate, c'est le fleuve sacré de la Mésopotamie, le petit frère du Nil. Ce fut le berceau de la civilisation sumérienne comme le Nil fut celui de la civilisation égyptienne. Longtemps ces deux mondes se sont côtoyés sans se toucher, dominant seuls le reste du Monde comme deux frères en froid. Le temps de la confrontation entre ces deux cultures millénaires est arrivé.

À vrai dire, vous êtes un peu déçu par ce premier aperçu : la région où vous mettez les pieds est moribonde. Il y a un siècle, les Hittites ont ravagé le pays jusqu'à Babylone et la Mésopotamie ne s'en est toujours pas remise. Un mystérieux peuple du nord en a profité : les Hourrites. Jouant des déboires de leurs voisins, ils ont fondé un royaume à mi-chemin entre l'Anatolie et la Mésopotamie : le Mitanni. En atteignant les berges de l'Euphrate, vous vous retrouvez confronté à cette nouvelle puissance.

Vous n'insistez pas : l'adversaire semble coriace. En soumettant les cités occidentales de Syrie, vous avez déjà atteint votre objectif. Votre royaume vient de prendre une nouvelle dimension.

À ce stade, on pourrait vous laisser en plan et passer à la partie suivante, mais ce serait criminel : vous n'en êtes encore qu'au début de votre œuvre pharaonique. Après un nouveau *touch and go* à Thèbes destiné à transformer votre sperme en héritier légitime, vous poursuivez en ligne droite jusqu'en Nubie. Les abords de la deuxième cataracte demeurent fondamentalement instables : les Koushites persistent à vouloir récupérer ces terres qui leur appartenaient au temps de la Deuxième Période Intermédiaire. À chaque fois, vous leur faites comprendre qu'ils ne font pas le poids en leur infligeant déculottée sur déculottée, mais rien n'y fait : le royaume de Kerma continue de vous chatouiller l'extrémité de votre cordon nilotique. Il est temps d'en finir.

Vous repoussez une fois de plus l'armée koushite et cette fois, vous assiégez leur capitale. En dépit de ses puissantes murailles, Kerma ne peut résister à l'appétit de vos hommes : la cité millénaire est mise à sac de façon propre et nette et elle ne s'en remettra jamais. Le royaume de Kerma disparaît en même temps que son monarque : après avoir anéanti les derniers éléments de l'armée koushite, vous fixez la nouvelle frontière de l'Égypte au niveau de la quatrième cataracte, annexant purement et simplement la région.

Votre gouverneur de Nubie se retrouve aux commandes d'un domaine immense : il prendra dorénavant le nom de vice-roi de Koush. L'Égypte vient de se structurer durablement en trois parties qui se maintiendront pendant les prochains siècles : la Basse-Égypte qui correspond au delta, la Haute-Égypte qui correspond à la vallée jusqu'à la première cataracte, et le pays de Koush qui s'étend au-delà.

Des colons égyptiens vont s’installer en masse dans ces nouvelles marches, renforçant une égyptianisation déjà bien amorcée. Sur les berges du Nil soudanais, les restes de l’ancienne culture vont rapidement s’évanouir dans le lointain.

Une femme aux commandes (– 1479, Thèbes)

Vous êtes Hatchepsout, fille aînée de Thoutmosis Ier. Vous auriez dû rester dans l’ombre comme toute femme qui se respecte, mais vous avez bénéficié d’un curieux concours de circonstances : vos deux frères pressentis pour hériter du trône sont morts prématurément, vous propulsant au rang d’unique enfant légitime.

Toutefois, il en faut plus pour porter une femme au pouvoir : quand une telle situation se présente, on s’empresse de dénicher un mâle de seconde zone pour combler le vide. Le sexe faible, c’est vraiment le dernier recours, même en cet âge policé où les femmes ont amplement prouvé leur valeur en politique ! Ainsi, certains membres de la Cour sont allés dénicher un jeune bâtard qui traînait dans les couloirs, Thoutmosis II, pour le placer sur le trône. Afin d’accroître sa légitimité, il vous a demandé en mariage. En tant que Grande Épouse Royale, vous vous retrouvez sur le devant de la scène.

Autant vous le dire : avec Thoutmosis II, on est vraiment allé chercher dans les fonds de tiroir. L’homme est dévasté physiquement : souffrant d’une maladie étrange, il se fatigue vite et peut à peine sortir de chez lui. Le cerveau n’est pas épargné : le nouveau roi d’Égypte a la vivacité d’une limace. Autant vous dire que dans le lit nuptial, ce n’est pas la feria des grands jours ! On entendrait une mouche voler. Votre lignée semble bien mal engagée…

En attendant, vous prenez les choses en main : puisque votre époux doit limiter ses apparitions en public, vous vous en chargez. Les conseillers du roi prennent l’habitude de vous briefer sur les missions à accomplir, et vous apprenez très vite comment gouverner. Vos sujets eux-mêmes s’habituent à vous voir présider toutes les cérémonies.

Votre époux ne tarde pas à passer à l’Ouest, rongé par sa maladie. Mais contre toute attente, il laisse derrière lui un enfant mâle qu’une épouse secondaire lui a fait dans votre dos. L’enfant n’a que deux ans, mais c’est

déjà un sérieux rival ! Face à cette situation exceptionnelle, la Cour se divise en deux clans : doit-on vous sacrer pharaon aux dépens de ce môme ? Pour résoudre ce dilemme, on finit par s'en remettre au jugement du clergé d'Amon ; et à votre grand regret, celui-ci confirme la légitimité du petit Thoutmosis III. Vous devrez vous contenter du titre de Régente.

Que c'est laborieux pour une femme de gravir les échelons ! À moins qu'un envahisseur ne toque urgemment à la porte, on préfère invariablement un bébé-roi à un pharaon-femelle. Les mentalités sont toujours aussi archaïques dans ce pays : quelle pitié !

Qu'à cela ne tienne : pharaon ou pas, vous êtes aux commandes en attendant la majorité du roi. Et comme vous êtes déjà fort expérimentée, vous tenez très efficacement la boutique. Vous cajolez votre entourage pour vous en faire des alliés, surtout parmi les dirigeants du clergé d'Amon qui sont comme la Voix du dieu suprême.

Quand vous vous sentez prête, vous lancez l'offensive. Subitement, votre ami le grand prêtre d'Amon a un flash : Amon aurait pris les traits de Thoutmosis Ier pour vous enfanter. Vous êtes ni plus ni moins une « demi-déesse » : cette fois, tout le monde ne peut que s'incliner. Du jour au lendemain, vous revêtez tous les attributs du pouvoir pharaonique : la double-couronne, la coiffe-némès, le cobra dressé qu'on appelle l'uraeus, la barbe postiche, le sceptre, la croix d'Égypte qu'on appelle l'ankh, et la queue de taureau accrochée à la ceinture qui est le symbole même de la virilité. Ce détail vous tient à cœur : vous connaissez la méfiance de vos sujets vis-à-vis des femmes trop ambitieuses et vous voulez vous afficher comme un mâle à queue longue. Ainsi étoufferez-vous dans l'œuf toute forme de contestation.

Vous y réussissez pleinement : durant votre règne, l'Égypte va bénéficier d'une période de paix et de prospérité qu'on n'avait plus vue depuis l'apogée du Moyen Empire. Aux lointaines expéditions guerrières de votre père, vous préférez la mise en valeur du territoire que vous contrôlez. Les constructions monumentales poussent comme des champignons dans tout le pays, notamment celles dédiées à la gloire d'Amon. Et pour mieux vous inscrire dans l'Histoire longue du royaume d'Égypte, vous faites ériger à Deir el-Bahari un temple funéraire semblable à celui de Montouhotep II, le fondateur du Moyen Empire. Effet garanti : vos sujets l'appelleront « le

Magnifique des Magnifiques ». Il n’y a pas à dire : les colonnades et les rangées de statues, ça impressionne !

Disons-le tout de go : vous resterez dans l’Histoire comme la plus ancienne femme célèbre du Monde. Il n’y aura qu’une seule reine en Égypte qui égalera votre prestige dans un futur lointain : une certaine Cléopâtre…

Des retrouvailles très médiatisées
(– 1470, de l’Égypte à l’Éthiopie)

Vous êtes Néhésy, chancelier de Sa Majesté Hatchepsout. Votre divine reine vous a missionné pour prendre la tête d’une expédition hors du commun : votre objectif est le fabuleux pays de Pount situé dans le lointain Midi, aux portes de l’Afrique subsaharienne. Cette contrée évoque les âges de gloire de l’Égypte : à l’Ancien Empire, les pharaons cabotaient le long de la mer Rouge depuis l’isthme de Suez. Au Moyen Empire, les pharaons transbordaient leur flotte par le Ouadi Hammamat. Et maintenant, c’est à vous de reprendre le flambeau.

Le Nouvel Empire est en place depuis plus de cinquante ans et le contact aurait dû être restauré depuis longtemps, mais ce n’est pas si simple. Les navires envoyés par Amenhotep Ier n’en sont jamais revenus. Les connaissances des Anciens se sont perdues : il faut redécouvrir tout l’itinéraire côtier, avec ses havres et ses dangers. Une simple tempête peut briser toute une flotte sur les rochers ; et la désertification du Sahara s’est encore accentuée. Les pharaons de la XVIIIe dynastie ont subitement réalisé que le pays de Pount n’était pas si facile d’accès.

La conquête du royaume de Koush par Thoutmosis Ier a tout changé : aujourd’hui, le verrou de Kerma qui vous isolait des contrées subsahariennes est brisé. Des explorateurs sont venus reconnaître le nouvel itinéraire et les soldats ont pacifié la route : la voie fluviale vers Pount est dorénavant ouverte au commerce.

Vous partez de Thèbes à la tête de cinq navires et vous faites rame vers la Nubie. Vous passez par l’antique ville de Kerma, largement ruinée par l’armée de Thoutmosis, et vous poursuivez jusqu’à la ville nouvelle de Napata, située non loin de la quatrième cataracte. Les colons égyptiens sont

en train d’y dresser un temple à la gloire d’Amon : c’est la Nouvelle Frontière, le dernier établissement égyptien avant les terres sauvages.

Vous continuez à remonter le Nil au-delà de la cinquième cataracte jusqu’à atteindre son tout premier affluent : l’Atbara, venu tout droit des montagnes éthiopiennes. C’est lui qui doit vous mener à destination.

Peu à peu, le paysage jusqu’alors désertique se fait plus riant : à l’approche des montagnes, vous avez droit à vos premiers orages tropicaux. Enfin vous atteignez le royaume de Pount où vous êtes accueilli comme un prince : informé de votre venue, le roi vous a affrété une puissante escorte qui se plie en quatre pour vous contenter. Après plusieurs jours de marche, vous atteignez sans encombre la capitale située bien au frais sur les hauts plateaux éthiopiens.

Le roi Parahu et la reine Ati vous comblent de cadeaux… en échange des vôtres. Au final, tout le monde est content. Vous ramenez dans vos bagages des tonnes de myrrhe, d’encens, de bois d’ébène, d’ivoire, d’or, et de peaux de bêtes. Mais vous en ramenez surtout un bien infiniment plus précieux : le prestige restauré du royaume d’Égypte. La reine Hatchepsout en sera tellement fière qu’elle en fera le clou de son règne, gravant son expédition sur les murs de son temple funéraire de Deir el-Bahari et replantant vos arbres à myrrhe autour de sa rampe d’accès.

Grâce à vous, le commerce avec le pays de Pount est rouvert, et pour longtemps. Rendu beaucoup plus accessible par la voie du Nil, il finira par perdre de son prestige. La gloire de votre expédition ne sera jamais surpassée.

La guerre à outrance : retour aux choses sérieuses (de – 1457 à – 1448, de l’Égypte à la Syrie)

Vous êtes Thoutmosis III et nous vous adressons d’emblée, cher lecteur, nos plus plates excuses : car depuis quelque temps, nous avons tendance à délaisser les gens du peuple au profit des noble-sang. C’est l’époque qui veut ça : les hommes forts aux destins exceptionnels ne cessent de défiler sur le trône ; et par « hommes forts », nous incluons sans ambages votre terrifiante belle-mère, Hatchepsout.

Vous n’étiez encore qu’un jeune enfant quand elle s’est emparée de la dignité pharaonique avec l’appui du clergé d’Amon. Vous n’avez jamais cherché à contester son pouvoir : il vous suffisait d’attendre qu’elle meure. On vous a soigneusement préparé à vos futures fonctions : vous avez hâte de mettre vos connaissances en application.



Figure 30. Le visage momifié de Thoutmosis IV

Partout dans le pays, les statues de votre belle-mère évoquent la beauté et l'éternelle jeunesse, mais il ne faut pas s'y fier ! Hatchepsout est devenue une femme âgée rendue obèse par une nourriture trop riche. Ses problèmes de santé s'enchaînent et fatalement, elle finit par y passer. Enfin ! Vous lui rendez l'éloge funéraire qui lui revient de droit et vous montez aussitôt sur le trône avec la ferme intention de remettre le pays sur le chemin de la virilité.

Dès le départ, il vous faut montrer les muscles : votre légitimité n'est pas aussi assurée que vous l'escomptiez. En reconnaissant la dignité d'Hatchepsout à vos dépens, Amon a déconsidéré votre propre lignée. Comment pourriez-vous imposer le respect après avoir été dénigré de la sorte ? Il ne vous reste qu'une seule solution : faire machine arrière. Pour retrouver votre dignité perdue, vous devez effacer le choix d'Amon de la mémoire collective.

Vous ordonnez le martelage de toutes les inscriptions positionnant votre belle-mère en pharaon de droit divin : partout dans le pays retentit le cliquetis lancinant du burin. La situation réactualisée est la suivante : Hatchepsout n'était qu'une simple régente qui vous a aidé à prendre vos marques. Au passage, vous remettez les femmes à leur place, ce qui est toujours bon à prendre.

Maintenant que votre autorité est affermie, il est temps de repasser aux choses sérieuses. Finies les minauderies pacifistes du sexe faible ! Un vrai pharaon doit s'illustrer à la guerre ; et vu l'état de mollesse dans laquelle votre belle-mère vous a remis le royaume, il y a de quoi faire ! Au Proche-Orient, les princes locaux qui avaient été mis au pas par votre grand-père ont complètement largué les amarres : ils ne vous accordent plus la moindre ristourne. C'est là-bas que votre règne va se jouer.

Dès l'année de votre « re-couronnement », vous prenez la tête d'une armée de dix mille hommes en direction de la Palestine. Les indigènes se montrent plus effrontés que prévu : ils se sentent soutenus par un allié devenu puissant, le Mitanni. Positionné aux confins de l'Anatolie et de la Mésopotamie, celui-ci est parvenu à vassaliser les cités syriennes jusqu'à la Méditerranée.

Vous commencez la reconquête du pays de Canaan à coups de khepesh, mais la riposte ne se fait pas attendre : une coalition de Syriens menée par le prince de Qadesh et soutenue par le Mitanni se porte au-devant de votre

armée. La confrontation, mémorable, a lieu non loin du lac de Tibériade, à Megiddo : vous écrasez littéralement l'ennemi et vous vous emparez de la ville après sept mois de siège. La nouvelle produit l'effet d'un coup de tonnerre : l'Égypte vient de faire un retour fracassant sur la scène levantine !

Les campagnes suivantes, menées au rythme d'une par an, vous permettent d'affermir votre contrôle sur la Palestine et les ports libanais : vous négociez des traités avantageux avec les princes locaux, vous imposez des tributs, et vous laissez des garnisons en place pour vous assurer qu'ils tiendront parole.

Les cités syriennes situées plus au nord s'avèrent moins malléables : vous finissez par prendre Qadesh, noyau de la coalition, mais vous réalisez qu'il en faut davantage pour mater les rebelles. Aussi inaugurez-vous une pratique nouvelle : afin d'assurer durablement la soumission des princes locaux, vous emmenez leurs enfants comme otages en Égypte. Ils y seront éduqués à l'égyptienne avant d'être renvoyés dans leur pays : ainsi en ferez-vous de fidèles alliés acquis à votre cause.

Cette manœuvre subtile va s'avérer payante, mais c'est une politique de longue haleine : en attendant, vous devez batailler sans cesse pour réprimer les révoltes alimentées par le Mitanni. Vous passez la moitié de votre vie au Proche-Orient ! Il faut vous rendre à l'évidence : tant que le Mitanni vivra, vous ne connaîtrez jamais le repos. Il vous faut concentrer toutes vos forces contre le cœur de cet empire.

Tel est l'objet de votre huitième campagne. Comme votre grand-père avant vous, vous atteignez l'Euphrate que vous franchissez grâce à des navires transbordés depuis la Méditerranée. La capitale du Mitanni n'est plus très loin, mais le danger aussi ! Vos éclaireurs vous rapportent que l'armée ennemie tente de vous encercler : avec le fleuve qui vous coupe toute retraite, vous vous retrouvez en grand danger. Sagement, vous décidez de repasser sur la rive occidentale avant qu'il ne soit trop tard. La leçon est sévère : vous n'avez pas les moyens d'abattre votre ennemi. Pourtant, votre franchissement de l'Euphrate a produit son petit effet : les gens viennent de partout pour vous apporter tribut, même les Hittites d'Anatolie et les Assyriens de Mésopotamie ! L'Égypte vient de s'imposer comme la première puissance militaire mondiale.

Dans les années à venir, la Syrie continuera d'occuper l'essentiel de votre temps libre, mais sans grande avancée. Qu'importe : votre réseau de vassaux qui s'étend jusqu'à Qadesh vous inonde déjà de richesses en provenance de toute l'Asie occidentale ! L'apogée du Nouvel Empire peut commencer.

L’apogée du Nouvel Empire : la gloire d’Amon (1425 – 1353)

Un concours d’entrée très sélectif (– 1410, Memphis)

Vous êtes un jeune homme originaire d’un milieu plutôt aisé : votre père travaille à l’office des impôts pour le compte du nomarque de Bousiris, une ville de Basse-Égypte. Vous aspirez à exercer le même métier : ça a l’air tranquille et ça rapporte un maximum. De toute façon, vous ne vous posez pas vraiment de question : faire comme son père, c’est la norme en Égypte.

Vous avez beau être pistonné, vous ne partez pas gagnant pour autant : c’est l’administration centrale de Memphis qui réglemente l’ensemble des postes en Basse-Égypte. Le moment est venu de participer au fameux concours d’entrée qui doit vous propulser dans le monde professionnel.

Vous démarrez par l’épreuve de mathématiques : votre hantise ! Vous avez devant vous des bouts de poteries qui vous serviront de feuilles de composition. Le papyrus est bien trop cher pour servir de support à de vulgaires étudiants : vous devrez graver vos résultats dans l’argile cuite. Plus tard, ces supports d’écriture jetables seront appelés des « ostraca ».

Le sujet posé est le suivant : un champ de cent coudées-carré doit être cédé au domaine du temple de Ptah. Pour dédommager le propriétaire, vous devez lui trouver un autre terrain de surface comparable et constitué de deux carrés, un pour les cultures et un pour le bétail. De plus, la parcelle de bétail devra avoir un côté 3/4 plus petit que celle de cultures. Vous devez

calculer la longueur et la surface de chacune de ces deux parcelles respectant le cahier des charges.

Autant dire que ça chauffe dur dans votre cerveau ! Un mathématicien du futur formaliserait aussitôt ce problème sous la forme d'un système d'équations à résoudre : $X^2 + Y^2 = 100$ (contrainte sur la surface totale) et $X/Y = 3/4$ (contrainte sur le rapport de longueur). Résumé de cette façon, c'est déjà nettement plus confortable ; mais naturellement, vous n'avez pas ces outils à votre disposition. Vous devez raisonner, et non calculer.

À force de vous emmêler les pinceaux, vous finissez par proposer un résultat à l'estime : les champs devront être de six et huit coudées respectivement. Ça fait bien un rapport de 3/4, et pour ce qui est de la surface totale, ça doit s'approcher de la quantité demandée, à une vache près. De toute façon, on attend surtout d'un fonctionnaire qu'il ait un minimum de jugeote.

De fait, le jury va valider votre résultat : c'est fait, vous êtes embauché par l'État ! Quelques approximations mathématiques vous permettront de vous octroyer des marges confortables, vous inscrivant dans la droite ligne de votre tartuffe de père…

Un jeu d'enfant (– 1395, Fayoum)

Vous êtes une fille de onze ans vivante et épanouie. Il y a de quoi : en tant que maître éclusier des canaux du Fayoum, votre père est un fonctionnaire très en vue qui vous offre un train de vie substantiel. Vous habitez une belle villa située dans la banlieue de Crocodilopolis (*Chedyt*), au cœur de la dépression du Fayoum. Vous avez plusieurs serviteurs très dociles qui vous permettent de vaquer à vos divertissements du matin jusqu'au soir… tout du moins quand votre gouvernante ne vient pas vous faire la leçon ! Cette vieille peau vous sert de préceptrice : elle vous enseigne tout ce que doit savoir une jeune fille de la bonne société. Comment se bien tenir, comment se coiffer, s'habiller, manger proprement, donner des ordres à ses serviteurs, faire la conversation…

Ce matin, vous n'avez pas tenu plus d'un quart d'heure assise sur votre chaise : vous étiez tellement agitée que votre gouvernante a dû mettre un

terme prématuré à son enseignement soporifique. Vous lui avez demandé de jouer avec vous : on ne peut rien refuser à la fille du maître éclusier !

Vous vous retrouvez assise face à elle dans le jardin de la villa, confortablement installée sous l'ombrage d'un vieux sycomore. Vous profitez pleinement de la fraîcheur d'une mare dont les rives toutes proches sont couvertes de lotus et de papyrus. On y entend le coassement lancinant des grenouilles et le clapotis des poissons venus arracher quelque insecte de la surface. À proximité cancanent des oies insolentes qui cherchent vainement du grain en gueulant à la moindre déconvenue. Ces volatiles étalent sans vergogne leur sale caractère… On dirait vous !

Depuis l'aube, il leur manque un congénère : celui-ci marine bien au chaud au fond d'une marmite. Vous en salivez d'avance ! L'oie et le canard, ce sont vos viandes préférées. Question volaille, vos points de comparaison sont limités : les Égyptiens ignorent l'existence du poulet chinois et de la dinde mexicaine.

Tandis que vous contemplez rêveusement le jeu de l'oie en furie, votre gouvernante vous rappelle à l'ordre : c'est à votre tour de jouer. Devant vous se dresse un jeu de l'oie d'un autre genre : il s'agit du senet, devenu extrêmement populaire depuis quelques décennies. Vous avez chacune cinq pions coniques que vous devez avancer sur le plateau de jeu constitué de trente cases jusqu'à atteindre la sortie. À chaque tour, le nombre de cases parcourues est donné par le lancement des bâtonnets. Lorsqu'un pion atteint la case d'un pion adverse, celui-ci est expulsé sur la case d'origine du pion avancé : on y retrouve l'esprit du vieux mehen de la période prédynastique, avec quelques subtilités supplémentaires. Deux pions mitoyens ne peuvent être expulsés, et trois pions d'affilée forment un rempart que l'adversaire ne peut franchir. Les jeunes comme les moins jeunes y trouvent leur compte.

Vous soufflez en regardant l'agencement des pions : votre gouvernante, irritée par votre comportement d'enfant gâté, n'a pas l'air de vouloir vous laisser gagner. Vous avez déjà envie de passer à autre chose. L'époque n'est pas propice aux enfants turbulents dans votre genre : le royaume tout entier somnole, vautré dans ses richesses qui lui arrivent par convois entiers du Proche-Orient. Votre nouveau pharaon Thoutmosis IV a mis un terme aux guerres à répétition en signant la paix avec le Mitanni : dorénavant, l'Égypte ne cherchera plus à étendre sa suzeraineté au-delà des villes de Byblos et de Qadesh. En échange, le Mitanni n'essaiera plus de mettre son

grain de sel sur la chasse gardée des Égyptiens. Un équilibre s’est mis en place, conforté par la politique clairvoyante de Thoutmosis III : aujourd’hui, les princes du Levant sont tous d’anciens otages qui ont été éduqués en Égypte. Ce sont de fidèles serviteurs du pharaon.

Après avoir longtemps fait la guerre, l’Égypte peut maintenant se divertir en toute sérénité. Qu’ils sont doux, les temps bénis de la félicité !

La fête d’Opet (– 1370, Thèbes)



Figure 31. Pylône d’entrée du temple d’Amon à Louxor

Vous êtes un artisan maçon installé à Thèbes et vous travaillez à la demande. Les temples et les palais en pierre ne vous concernent pas : vous vous concentrez sur les maisons en briques des particuliers. Vous vivez chichement, mais grâce aux broderies de votre femme qui assurent un complément substantiel à votre foyer, vous parvenez à nourrir quatre beaux enfants.

On est au beau milieu de la saison des crues : la ville tout entière est en train de bénéficier d’une longue période fériée qu’on appelle la « fête de l’Opet ». Tous les soirs, vous avez droit à des spectacles de danse et de musique, à des représentations théâtrales et à des chants narrant les exploits de vos rois divins.

Le dernier jour est le plus beau : vous voilà en famille à l’entrée du temple de Karnak au milieu d’une foule dense et surexcitée. Votre fille, juchée sur vos épaules pour observer par-delà la foule, guette la sortie du couple royal. Une clameur accueille enfin la prestigieuse civière royale portant le pharaon Amenhotep III et sa femme Tiyi. Tout autour gesticulent des acrobates, des jongleurs et des musiciens, ajoutant à l’ambiance détendue de l’esplanade. Derrière eux viennent les barques sacrées portées par des dizaines de prêtres au crâne rasé, symbole de leur pureté. Elles représentent le début d’un voyage par-delà les frontières terrestres jusqu’au cœur du royaume d’Amon, protecteur du royaume et Père de toute chose.

La procession atteint les rives du Nil et s’engage sur le pont de majestueux navires. Ceux-ci sont hâlés à main nue par des centaines d’hommes que vous encouragez à gorge déployée. Deux kilomètres plus haut, le couple royal débarque aux pieds d’un temple gigantesque érigé spécialement pour l’occasion : l’Opet du Sud, qui sera connu plus tard sous le nom de sa ville moderne, Louxor.

À l’instar de Karnak, ce temple est destiné à Amon, mais sous une forme un peu différente : ce n’est plus Amon-Rê, le dieu suprême qui appose sa bénédiction sur l’Égypte, c’est Amon-Min, qui arbore un attribut des plus démonstratifs : son puissant phallus est dressé à l’horizontale, évoquant l’énergie vitale, la puissance fécondatrice, la toute-puissance du ka divin. La fête d’Opet a pour but de remettre les batteries de votre pharaon à bloc par le biais d’une communion secrète avec son père Amon-Min.

Le couple royal s’engage à l’intérieur du temple, un endroit réservé aux seuls prêtres. Nul ne sait ce qui se trame dans l’obscurité du saint des saints, et c’est ce qui rend ce moment si excitant : on peut s’imaginer tout un tas de choses. Des statues y sont dressées pour accueillir le ba d’Amon : au moyen d’une incantation magique appelée « Ouverture de la Bouche », le dieu peut alors insuffler son ka au roi dans une sorte de version transcendantale du bouche-à-bouche.

Lorsque vous voyez votre roi ressortir du temple au bout de deux heures d’attente festive, vous comprenez que l’opération a parfaitement fonctionné : il ne se fait plus laborieusement traîner en civière, il est fièrement dressé, seul face à la foule, et doté de tous ses attributs royaux qui lui donnent une fabuleuse prestance. Vous vous inclinez comme tous les autres face contre terre, subjugué.

La fête d’Opet rappelle l’esprit de la fête-sed puisqu’il s’agit de revigorer le ka du pharaon. Mais la fête-sed n’est organisée que pour combattre le déclin physique du roi : en général, elle n’a lieu qu’à partir de ses trente ans de règne. La fête d’Opet, qui a lieu tous les ans, a plutôt une fonction d’entretien : il s’agit de maintenir le contact entre le roi et son père Amon afin d’assurer un flux continu d’énergie de l’un vers l’autre. Grâce à cette opération, Amon se retrouve à l’intérieur même du pharaon. La nature cachée d’Amon, son caractère fluctuant, favorisent à eux seuls la multiplicité de ses incarnations.

La cérémonie s’achève par un retour du cortège à Karnak par le biais du grand dromos, une gigantesque allée processionnelle bordée de sphinx à tête de bélier qui connecte les deux temples. La ferveur atteint son paroxysme : la foule n’est plus simplement heureuse d’assister aux festivités, elle sait dorénavant que la paix et la prospérité du pays sont garanties pour une année de plus.

Le crépuscule des dieux (– 1353, Thèbes)

Vous êtes Tiyi, reine d’Égypte, Grande Épouse Royale du pharaon Amenhotep III. Vous êtes beaucoup plus que son âme aimante : vous êtes sa conseillère en politique, son associée, son double qui l’accompagne dans toutes les cérémonies. Tous les dirigeants du monde connu s’adressent à vous comme à une authentique partenaire politique : l’empereur du Mitanni devenu votre meilleur allié depuis quelques décennies, l’empereur de Babylone avec qui les relations sont toujours restées courtoises, et l’empereur des Hittites qui verse beaucoup moins dans la dentelle.

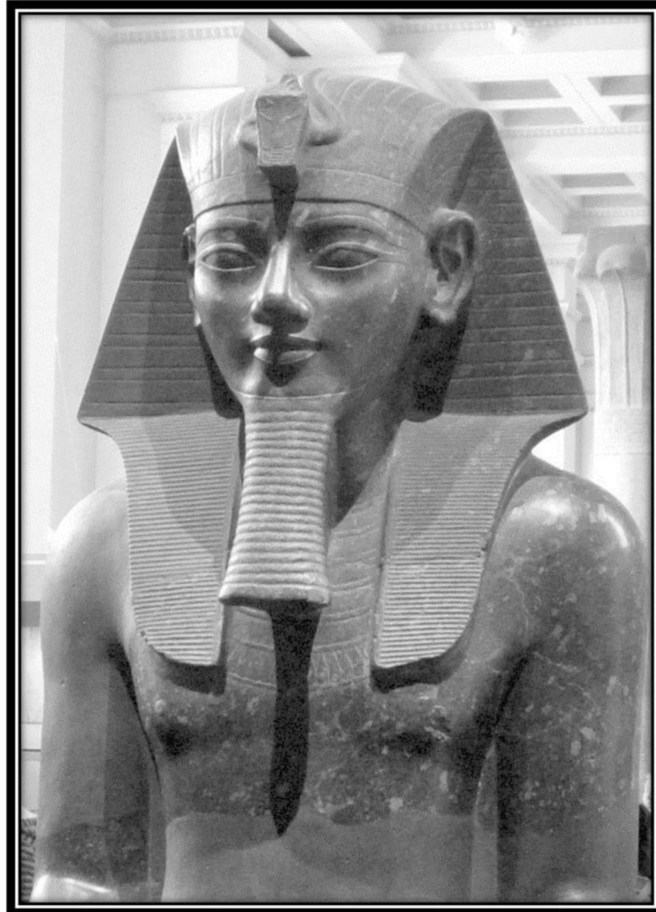


Figure 32. Statue d’Amenhotep III

Ces dernières années, l’affaiblissement physique de votre mari a encore renforcé votre aura à la tête du royaume : aujourd’hui, c’est vous qui prenez toutes les décisions, et les gens ne s’y trompent pas. Vos conseillers passent directement par vous pour déterminer la conduite à adopter.

Les fêtes-sed se succèdent avec un succès plutôt mitigé : votre mari a fait son temps, voilà tout. Il règne sur l’Égypte depuis trente-sept ans, ce qui n’est déjà pas si mal. Trente-sept années de paix et de prospérité pendant lesquels les tributs du Proche-Orient auront servi à multiplier les grandes constructions, la plupart à la gloire d’Amon.

Vous vous trouvez justement dans l’une d’entre elles, sur la rive occidentale du Nil : il s’agit du Temple des Millions d’Années de votre époux, un temple construit à la démesure comme celui de Louxor. Sa situation à l’occident du fleuve, sur la rive des morts, est une curiosité en soi : il s’inspire des vieux temples funéraires de Deir el Bahari. L’idée est la

suivante : pourquoi attendre le décès d'un pharaon avant de vénérer son âme immortelle ? En tant que réceptacle du dieu Amon, n'a-t-il pas déjà un pied dans l'Autre Monde ? Le Temple des Millions d'Années est là pour rappeler cette connexion divine : Amenhotep III est l'Osiris, celui qui doit vivre des millions de millions d'années. Entre nous, c'est plutôt rassurant pour quelqu'un qui s'apprête à mourir.

Cette année encore, la « Belle Fête de la Vallée », qui consiste à pèleriner le long des sépultures des anciens rois, vous conduit jusqu'au temple de votre époux. Le pauvre doit rester allongé dans sa civière : c'est vous qui assurez les rites aux côtés de votre fils, prince héritier et futur Akhenaton. La remontée de la voie processionnelle ne vous laisse pas de marbre : le pylône d'entrée du temple est gardé par deux gigantesques statues de quinze mètres de haut représentant votre époux assis en majesté. Dans deux siècles tout au plus, ce temple magnifique construit trop près du Nil sera ravagé par les inondations : il n'en restera que ces deux statues isolées qui seront connues sous le nom de « colosses de Memnon ».

Vous expédiez les rituels pour pouvoir rentrer au plus tôt au palais de Thèbes : ce genre de voyage interminable fatigue votre mari ; quant à vous, vous avez tant à faire ! La situation au Proche-Orient vous préoccupe tout particulièrement. En montant sur le trône de l'empire hittite, Souppilouliouma a complètement rebattu les cartes. Plein de fougue, il s'est attaqué à la principale puissance de la région : le Mitanni. Celui-ci a imploré votre aide, mais vous n'avez pas jugé utile d'intervenir : quelle excellente occasion d'affaiblir votre ancien rival tout en se tournant les pouces ! De toute façon, la guerre ne fait plus du tout partie de votre culture : depuis la mort d'Amenhotep II, l'Égypte se repose sur ses acquis et elle s'en sort très bien ainsi. Vous avez une nature profondément pacifiste.

C'est fort louable, mais cela vous conduit à sous-estimer quelque peu la puissance des Hittites : votre inaction conforte Soupilouliouma dans sa politique agressive. Après avoir ravagé la Syrie, il s'attaque au cœur de l'empire mitannien. Celui-ci commence à cracher du sang : il n'en a plus pour longtemps. C'est un chamboulement complet de la géopolitique du Proche-Orient qui se dessine ! Le vide laissé par la désintégration du Mitanni va profiter à deux peuples : les Assyriens de Haute-Mésopotamie et les Hittites d'Anatolie. Ces derniers poussent le vice jusqu'à s'emparer de

la ville de Qadesh, une cité qui faisait traditionnellement partie de la chasse gardée de l'Égypte.

Vous vous retrouvez à nouveau face à cet éternel dilemme : devez-vous intervenir enfin, quitte à replonger votre pays dans une guerre longue et meurtrière ? Vos sujets devront-ils mourir pour conserver ce fragile et lointain protectorat ? Après tout, il vous reste encore les cités de Palestine et les riches ports du Liban pour vous achalander en marchandises à bas coût. Et de toute façon, votre mari serait bien incapable de guider son armée comme il est d'usage ; quant à votre fils, il doit préserver sa personne tant qu'il n'a pas d'héritier. Votre décision est prise : vous ne bougerez pas davantage que lors des précédentes attaques.

C'est fatal : en se montrant incapable de secourir ses alliés et de défendre ses vassaux, l'Égypte est en train de perdre l'aura qu'elle avait acquise à l'époque des pharaons guerriers. Même si cela ne se voit pas encore, le déclin a déjà commencé : en laissant son contrôle sur le Proche-Orient se déliter, l'Égypte va perdre les principales sources de sa richesse. Quant à votre fils, il va bientôt lui porter le coup fatal en sabordant le royaume de l'intérieur.

Aux yeux des générations futures, le règne d'Amenhotep III apparaîtra comme l'apogée de l'Égypte antique, ni plus ni moins ; mais par définition, un apogée, c'est aussi le début du déclin. Le Soleil n'est pas encore près de se coucher, mais on sent déjà poindre les premiers moirés du crépuscule.

L’apogée du Nouvel Empire

-1535	Ahmosis	Réunification de l’Egypte Fondation de la XVIIIe dynastie et du Nouvel Empire Restauration de l’emprise au Levant et en Nubie Thèbes, capitale de l’Egypte
	Amenhotep Ier	Inauguration de la Vallée des Rois
	Thoutmosis Ier	Suzeraineté égyptienne jusqu’en Syrie Annexion du Pays de Koush, chute de Kerma
	Thoutmosis II	
	Hatchepsout	Une femme-pharaon au milieu des rois guerriers Reprise des expéditions vers le Pays de Pount
	Thoutmosis III	Grandes campagnes militaires Restauration durable de la suzeraineté sur la Syrie
	Amenhotep II	
	Thoutmosis IV	
-1353	Amenhotep III	Grandes constructions à Thèbes Apogée de l’Egypte

Révolution en terre d’Égypte : la fondation du monothéisme (1353 – 1295)

Un jeune roi sous influence (– 1350, Thèbes)

Vous êtes Amenhotep IV, fils du roi Amenhotep III et de la reine Tiyi, pharaon d’Égypte depuis près de trois ans. Vous n’êtes encore qu’un adolescent fragile à peine sorti du giron de votre mère que vous adorez plus que tout. Cette femme exceptionnelle a beaucoup contribué à forger votre caractère : comme elle, vous êtes de nature pacifiste. Vous avez grandi dans l’idéal d’une égalité homme-femme, en opposition avec le conservatisme de la société égyptienne. Enfin, vous avez hérité de sa méfiance à l’égard du clergé d’Amon.

La situation dans le royaume est devenue préoccupante. N’importe quelle société a besoin de reposer à parts égales sur ses deux pieds, le matériel et l’immatériel, le temporel et le spirituel, la guerre et la religion. Or la paix qui se prolonge depuis plus de cinquante ans a donné au clergé un rôle démesuré : l’équilibre des deux jambes est rompu.

Ce n’est pas le pacifisme qui vous pose problème : pourquoi engendrer la souffrance de vos sujets par des guerres inutiles ? Vous avez déjà tout ce qu’il vous faut ! Non, le problème est que l’argent des protectorats tombe directement dans les poches du clergé d’Amon. L’harmonie des dieux qui prévalait au Moyen Empire n’est plus d’actualité : Amon, mis sur un piédestal lors de l’avènement du Nouvel Empire, crâne seul au-dessus de tous les autres. Votre père a dû consacrer toute son énergie à lui rendre

hommage : les temples et les chapelles à sa gloire poussent partout comme des mauvaises herbes. Les fêtes d'Opet sont révélatrices de ce nouveau rapport de force : la légitimité divine du pharaon y est soumise tous les ans au bon vouloir d'Amon, comme s'il s'agissait d'un perpétuel sursis. Grâce à ses domaines agricoles qui s'étendent sur tout le royaume, le clergé d'Amon contrôle à lui seul une partie substantielle de l'économie de l'Égypte : il est tout-puissant.

Votre mère s'est évertuée à réduire ce pouvoir en redonnant davantage de vigueur au culte des autres dieux. Elle s'est tournée vers une divinité susceptible de regagner facilement le cœur des Égyptiens : Rê, le dieu solaire, divinité suprême de l'Ancien Empire. Après trois siècles d'éclipse, Tiyi a cherché à redorer son blason en le relançant sous une forme modernisée : Aton. Ce nom extirpé des vieilles archives du temple d'Heliopolis désignait jadis la manifestation visible et rayonnante du dieu Rê.

Vous poursuivez la même politique, espérant ainsi redistribuer les richesses du clergé d'Amon aux autres temples. C'est une démarche de longue haleine, sage et prudente ; mais une nouvelle femme va bientôt entrer dans votre vie et tout bouleverser. En vous poussant à la révolution religieuse, elle va mettre le royaume sens dessus dessous. L'avenir ne lui portera pas justice : les générations futures feront de Néfertiti une sorte d'Hélène de Troie égyptienne.

La révolution religieuse
(– 1347, de Thèbes à Akhetaton)

Vous êtes Néfertiti, Grande Épouse Royale du pharaon Amenhotep IV, nièce de la reine-mère Tiyi. Jeune et influençable, votre époux a longtemps été soumis à sa mère avant de basculer dans votre giron au jour de votre mariage. Il est fou amoureux de vous : dès que vous ouvrez la bouche, il obéit. Vous jouez sur du velours.

Vous avez grandi dans l'extrême raffinement de la Cour royale : vous vous sentez bien loin des préoccupations de tous ces pouilleux qui cultivent la terre. Vous partagez les goûts de votre époux pour les réflexions philosophiques et métaphysiques qui ponctuent vos journées depuis la salle à manger jusqu'à la chambre à coucher.

L'universalité d'Amon vous obsède. C'est le dieu caché, présent ici et partout, qui ne privilégie aucun support pour son ba si ce n'est le bélier au puissant phallus. Il est aussi le Créateur de toute chose : il évoque davantage une Transcendance qu'une manifestation particulière de cette transcendance.

Grâce au clergé d'Amon, la population égyptienne s'est familiarisée avec cette immanence qui se cache derrière la pluralité des dieux. Vous avez poussé jusqu'au bout cette réflexion : à vos yeux, les dieux multiples ne contribuent qu'à masquer l'unité divine qui gouverne toute chose. Vous n'avez d'yeux que pour ce dieu unique qui englobe tous les autres : vous êtes devenue pratiquement monothéiste.



Figure 33. Akhenaton et Nefertiti

Vous ne pouvez pas pour autant ériger Amon en dieu unique : cela conférerait à son clergé encore plus de pouvoir qu'il n'en a déjà. C'est ainsi

que vous tournez votre visage vers Aton, ce dieu tout frais ranimé par votre tante. Sa représentation universelle, le disque solaire, est démunie de tout anthropomorphisme : il veille sur tout un chacun, il est à la fois ici et là-bas, partout et tout le temps. Il est universel, et son omniprésence le rend disponible en toutes circonstances. Voilà qui convient parfaitement à votre dieu unique !

Votre époux est prêt à officialiser cette rupture religieuse, mais il va falloir agir avec prudence : le clergé d'Amon va user de tout son pouvoir pour vous mettre des bâtons dans les roues. Aussi commencez-vous à rechercher un emplacement pour une nouvelle capitale à l'écart des miasmes de Thèbes. Vous jetez votre dévolu sur un site entièrement vierge situé au cœur de la Moyenne-Égypte, au milieu de nulle part, dans ce ventre mou qui est toujours resté à l'écart de l'Histoire. Vous y ordonnez l'érection de votre futur palais qui jouxtera le Temple d'Aton. La rupture est consommée : cette nouvelle capitale sera appelée Akhetaton, « l'horizon d'Aton ». Quant à votre mari, il va abandonner son ancien nom au profit d'Akhenaton, « Celui qui est bénéfique à Aton ».

En l'an VII de son règne, vous vous installez dans vos nouveaux quartiers, dans une ville flambant neuve dont la construction ne fait que commencer. Vous êtes bien certaine de marquer l'Histoire, et de fait vous le ferez, mais pas de la façon que vous imaginiez. Il faudra attendre plusieurs siècles avant que votre monothéisme, longtemps étouffé par le conservatisme égyptien, ne prenne enfin ses ailes en gagnant les terres plus malléables de Palestine.

La révolution artistique (– 1341, Akhetaton)

Vous êtes un prêtre d'Amon et vous n'êtes pas content, mais alors pas du tout. Depuis que Néfertiti est devenue reine d'Égypte, vous mangez cher, au sens propre du terme. On vous a confisqué des terres à foison et les fabuleuses offrandes qui assuraient votre train de vie se sont taries du jour au lendemain. Partout dans les temples, ça grince des dents : vous méprisez votre pharaon, et plus encore sa femme. Vous avez des envies de meurtre, mais vous rongez votre frein : dans sa nouvelle capitale, le couple royal est trop bien entouré.



Figure 34. La lumière d'Aton baigne le couple royal et ses enfants

Vous venez justement d'être convoqué à Akhetaton pour assister à une cérémonie tout à fait exceptionnelle : le pharaon veut marquer la toute-puissance de son nouveau dieu sorti du vide-ordures en invitant toutes les composantes du royaume. Les émissaires viennent de tous les horizons, depuis la Nubie jusqu'à la Palestine, pour lui apporter de fabuleux présents. Vous devrez vous-même vous plier à l'exercice : il aura droit à une magnifique cuiller en bois.

Votre séjour dans la capitale vous donne tout le loisir de mesurer la décadence artistique du royaume. Poussé au vice par sa vipère de femme, Akhenaton a balayé d'un revers de main tous les codes classiques de l'art égyptien : en lieu et place de ces beaux visages pleins de pureté des anciens rois, voici venir l'ère des corps laids et difformes ! Les visages sont étirés, émaciés, les crânes sont distordus comme des œufs d'autruche. Les silhouettes présentent toutes des hanches et des poitrines épanouies, même

celle du pharaon : quelle dépravation ! La marque de Néfertiti est présente partout, tyrannique et méprisable. Vous rêvez de lui écraser sa morgue, et du pied gauche !

Les scènes sont systématiquement inondées d'un soleil ridicule censé représenter Aton : il envoie ses rayons munis de mains qui caressent les protagonistes alanguis dans des activités qui contrastent avec la dignité royale habituelle. Il paraît que tout cela est symbolique : Akhenaton et sa femme veulent mettre en avant les relations d'intimité qui unissent Aton et ses ouailles, ils veulent exhiber leur imperfection mortelle pour mieux mettre en valeur la perfection de leur dieu. Ils y réussissent parfaitement : le couple royal expose ses défauts aux yeux de toute la population ! Évidemment, vous vous chargez d'entretenir cette perception partout où vous allez.

La situation internationale n'aide pas à consolider leur autorité : là-bas au Proche-Orient, c'est la débandade ! Après s'être emparé de la Syrie, l'empereur hittite Soupiloulioumа a poursuivi sa course vers le sud, poussant des villes comme Damas et Byblos à changer de camp. Akhenaton a laissé faire, bien trop occupé à copuler sous le soleil avec sa femme. Et bientôt, ce sont les villes de Palestine qui mettront les voiles en reprenant leur indépendance : vous assistez à l'arrivée des tout derniers tributs en provenance du Proche-Orient.

Les temps seront bientôt mûrs pour lancer une rébellion ouverte contre la nouvelle religion. Le pays s'apprête à plonger dans une période de marasme mémorable.

Le pays sens dessus dessous
(– 1337, Moyenne-Égypte)

Vous êtes un paysan installé dans un village de Moyenne-Égypte et vous ne comprenez rien à ce qui vous arrive. Vous travailliez jadis sur les terres du clergé d'Amon jusqu'à ce jour où des fonctionnaires très bien vêtus vous ont expliqué que vos récoltes seraient dorénavant destinées au nomarque local. Le système de redistribution s'en est trouvé complètement désorganisé et vous avez soudain constaté que vous ne mangiez plus à votre faim.

Vous ne comprenez pas davantage la révolution religieuse en cours. Pourquoi diable votre pharaon s'est-il amouraché de ce dieu méconnu jusqu'à l'idolâtrer aux dépens de tous les autres ? À vos yeux, Aton n'est qu'une divinité comme une autre ; et par sécurité, vous préférez prier les anciens dieux qui ont fait leurs preuves. Le message métaphysique véhiculé par Akhenaton a traversé votre cerveau de part en part à la manière d'un météore.

Les événements ont amplement prouvé qu'il était dans l'erreur. Son armée partie reconquérir Byblos s'est empêtrée lamentablement au Proche-Orient : l'Égypte a exposé aux yeux du monde sa décadence. Les soldats du pharaon, désemparés par l'abandon des anciens dogmes, ne comprennent même plus pourquoi ils doivent se battre ! Les Hittites ont pu continuer leurs ravages au Proche-Orient avec une motivation redoublée.

L'heure du bouquet final est arrivée : une épidémie de peste est en train de tout ravager. Le bruit court que la reine Néfertiti fait partie des victimes : tout le monde comprend qu'Amon vient de se venger de cette hérétique. Maintenant c'est certain : Aton n'était qu'une chimère. Des membres haut placés de l'armée s'empressent de rallier le clergé d'Amon, soufflant le vent de la révolte. Le pays est mis à feu et à sang et vos ennuis redoublent : les impôts s'envolent, siphonnant littéralement le contenu de votre estomac.

Le pharaon Akhenaton, retranché dans sa capitale, finit par trouver la mort dans des circonstances particulièrement obscures. Conformément à ses dernières volontés, c'est sa fille Meritaton qui récupère le trône : décidément, les femmes n'en finissent plus d'accaparer le pouvoir !

Meritaton donne aussitôt des signes d'apaisement en rappelant l'existence d'Amon aux côtés d'Aton. Tout ceci n'a plus aucun sens : le monothéisme de Néfertiti est déjà mort. Une trêve s'installe, mais sur le front du Proche-Orient, la menace couve : les Hittites poursuivent leurs opérations de destruction en ralliant toutes les cités cananéennes à leur cause. L'épisode des Hyksos n'a pas été oublié : on craint maintenant qu'ils ne poussent leurs razzias jusqu'en Égypte.

L'armée du royaume, divisée, n'est plus en mesure de faire face à un ennemi aussi redoutable. Aussi votre reine se résout-elle à épouser le fils de Soupilouliouma pour le convaincre de signer la paix.

À vos yeux, l'Égypte vient de vendre son âme au diable. Votre reine s'est donnée à l'ennemi hittite sans même combattre : trahison ! Cette fois, vous

sortez de vos gonds, et vous n’êtes pas le seul : tout le pays se soulève contre cette union, exaspéré par la politique désastreuse de ces quinze dernières années.

Votre roi d’origine hittite, un certain Zannanza devenu le pharaon Semenkharê, ne tient que quelques mois tout au plus, renversé par cette levée de boucliers. Meritaton le suit bientôt dans la tombe. La Cour est contrainte de ressortir un très jeune fils d’Akhenaton, un dénommé Toutankhaton. Cet enfant de huit ans se retrouve confronté à la colère hittite tout en devant gérer la guerre civile. Serrez les dents, brave paysan ! On vous souhaite bien du courage.

Le salut est dans la tombe
(– 1333, Basse-Égypte)

Vous êtes un artisan d’origine sémitique spécialisé dans la production de très belles céramiques dont la petite touche orientale reste fort appréciée des Égyptiens. Vous habitez dans la ville d’Avaris, l’ancienne capitale des Hyksos. Aux Sémites implantés là depuis la Deuxième Période Intermédiaire se sont ajoutés de nouveaux migrants attirés par l’opulence du Nouvel Empire.

Même si vous avez adopté la culture égyptienne, vous n’avez pas pour autant rompu les liens avec votre famille restée en Palestine. À la maison, vous continuez de parler une langue sémitique qui ressemble à du proto-hébreu : vous avez acquis une sorte de double identité, sémitique et égyptienne.

Depuis quelque temps, vous n’avez plus de nouvelle de vos cousins d’outre-mer abandonnés par une Égypte moribonde. On raconte que la Palestine a été ravagée par les raids de pillards nomades. Quant aux Hittites, ils ont bien failli atteindre les frontières de l’Égypte, mais leur empereur Soupilouliouma est mort juste à temps. Aujourd’hui, son successeur est très occupé à imposer son autorité en Anatolie : vous l’avez échappé belle !

Même si ce n’est pas la joie, vous ne vous en sortez pas si mal. La guerre civile est moins prégnante par chez vous qu’en Haute-Égypte. La population du delta se montre beaucoup plus réceptive aux préceptes atoniens, ravie de voir le clergé thébain remis à sa juste place. Vous suivez

de près la politique du jeune Toutankhaton qui, du haut de ses onze ans, détient l’avenir du pays entre ses mains fragiles.

Sa première mesure est de déménager à Memphis pour gouverner le pays en terrain neutre, ni atonien, ni amonien. C’est très bon signe : cette vieille cité a enfin retrouvé son statut de capitale ! Puis ses conseillers lui font comprendre qu’il doit se mettre le clergé d’Amon dans sa poche s’il veut restaurer la stabilité dans son royaume. Le pharaon finit par céder : en l’an 3 de son règne, il change de nom pour devenir Toutankhamon, littéralement « Amon est complètement vivant », actant officiellement le retour aux anciennes traditions.

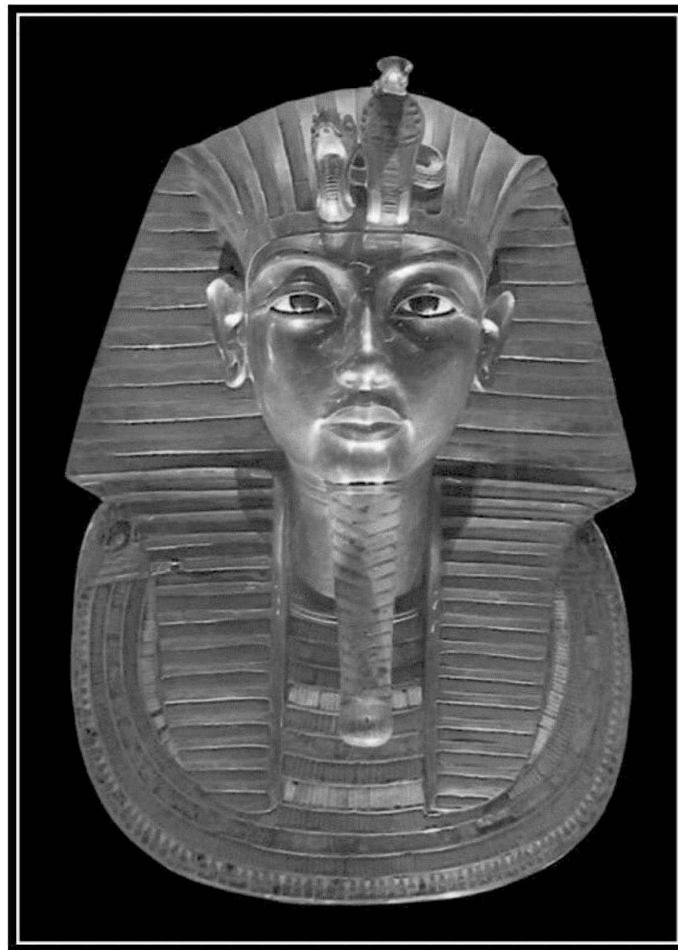


Figure 35. Le masque funéraire de Toutankhamon

Le clergé thébain exulte et la plupart des Égyptiens acceptent ce retour en arrière avec un certain soulagement, mais vous êtes beaucoup plus circonspect : tout cela pour en arriver là ! En tant que petit-fils d’immigrés,

vous n’avez pas d’affection particulière pour les anciens dieux. Dorénavant, le culte d’Aton vous permettra de marquer votre différence culturelle avec les Égyptiens de souche. Finalement, le monothéisme fondé par Néfertiti n’est pas tout à fait mort : il survivra en vous en tant que socle identitaire. Et un jour, vos descendants n’hésiteront pas à l’ériger en fer de lance pour revendiquer leur supériorité sur les peuplades de Palestine.

Quant à Toutankhamon, il va largement profiter de son revirement spectaculaire : les prêtres d’Amon vont le remercier avec largesse, l’inondant de cadeaux dignes des plus grands pharaons. Son tombeau dans la Vallée des Rois deviendra une véritable salle au trésor ; et par chance, ce sera le seul à ne pas être pillé lorsque viendront les temps obscurs de la Troisième Période Intermédiaire. Un jour les Occidentaux d’Europe découvriront médusés sa chambre funéraire intacte, croulant sous les ors et les joyaux par milliers. Le jeune Toutankhamon deviendra ainsi l’un des plus célèbres pharaons d’Égypte, comme s’il avait été protégé par une main invisible. Qui pourrait encore douter de la toute-puissance d’Amon ?

Luttes de pouvoir et conflits d’orgueil
(– 1326, Memphis)

Vous êtes Ay, frère de la reine Tiyi, père de la reine Néfertiti, et nouveau pharaon d’Égypte. Avec vous, on vient subitement de remonter deux générations en arrière… Quoi de mieux pour symboliser le retour aux anciens temps ? Vous avez traversé ces trois décennies de bouleversements à la manière d’un roc, influençant les décisions des reines et des rois avec un adversaire en ligne de mire : le clergé d’Amon.

Bien avant la révolution religieuse, vous avez encouragé le culte d’Aton développé par votre sœur Tiyi pour lui faire contrepoids. En revanche, vous avez mollement participé au chamboule-tout monothéiste de votre fille Néfertiti : ses préoccupations métaphysiques n’ont jamais été votre tasse de thé. Aton était destiné à affaiblir Amon, pas à anéantir les autres dieux ! Vous avez néanmoins suivi les nouvelles directives sans faire de vagues et vous en avez été récompensé : Akhenaton vous a offert les charges de « Père divin », « Scribe bien-aimé du Roi », « Porte-étendard à la droite du roi », et « Chef de toute la cavalerie du Roi ». En tant que commandant des

troupes d’élite, vous êtes devenu un personnage-clé de ce qu’on appellera « l’époque amarnienne ».

À partir de l’an XII du règne d’Akhenaton, vous avez vu le royaume se déliter rapidement et vous avez compris que vous étiez allé trop loin. En signe d’apaisement, vous avez préconisé de rabaisser Aton au rang de simple divinité, en vain : hébété par la perte de son épouse, Akhenaton s’est enferré dans son monothéisme absurde. Vous avez alors connu une longue traversée du désert tandis que le pays sombrait dans la guerre civile.

Vous avez retrouvé votre influence à l’avènement de votre petit-fils Toutankhaton : assommé par les propos contradictoires de ses conseillers de tous bords, l’enfant a remis toute sa confiance en vous. Vous êtes devenu le véritable maître à bord et vous avez pris le titre de Régent. C’est vous qui avez convaincu le roi de déménager à Memphis en vue d’échapper aux assassinats de couloir. Et c’est vous qui lui avez suggéré de changer son nom en Toutankhamon pour mettre fin aux troubles.

Pour autant, vous veillez à ne pas redonner trop de pouvoir au clergé d’Amon : dorénavant, le pharaon aura la main haute sur la nomination des prêtres thébains. Aujourd’hui, votre politique sage et mesurée est en train de porter ses fruits : l’Égypte est remise sur de biens meilleurs rails qu’elle ne l’était à l’époque d’Amenhotep III. Il ne reste plus qu’à nettoyer les dégâts engendrés par l’extrémisme d’Akhenaton et la prospérité reviendra.

Quelques inquiétudes subsistent pourtant : Toutankhamon se montre fragile physiquement, ravagé par des tares de nature congénitale, et il n’a pas de descendance. Sa faiblesse décuple l’avidité des ambitieux : plusieurs personnages influents se tiennent en embuscade, prêts à démarrer au quart de tour. Le plus puissant d’entre eux est un certain Horemheb, une brute épaisse devenue commandant des armées.

Tout vous oppose : très dévot, il est convaincu que le royaume subit la vengeance des anciens dieux provoquée par l’hérésie d’Akhenaton. Comme tous les gens bornés aux faibles capacités intellectuelles, c’est un homme binaire qui divise le monde entre les gentils adorateurs d’Amon et les méchants adorateurs d’Aton. Votre politique subtile faite de compromis et de tractations lui passe complètement par-dessus la tête. Son unique ambition est de réduire à néant les derniers hérétiques et de restaurer la grandeur de l’Égypte par la force des armes.

Heureusement, en tant qu’ancien Régent devenu Vizir, vous avez la primauté : lorsque Toutankhamon meurt à l’âge de dix-huit ans, c’est vous qui montez sur le trône d’Égypte. Vous n’y resterez pas longtemps : vous êtes vieux déjà, et là-bas dans le royaume d’Occident, Osiris attend votre venue. Dans trois ans, lorsque vous tirerez votre révérence, Horemheb aura les coudées franches pour mener à bien sa politique sans concession.

Une reprise en main musclée
(– 1310, Moyenne-Égypte)

Vous êtes un milicien chargé de restaurer la sécurité dans la ville d’Assiout (*Saouty*), en Moyenne-Égypte. Depuis l’avènement d’Horemheb, les gens comme vous sont remis sur le devant de la scène : votre nouveau pharaon n’a qu’un seul mot d’ordre, c’est l’ordre. Aucun laxisme : tous les contrevenants doivent être sévèrement punis.

Il était temps : la société était sortie complètement pervertie du règne d’Akhenaton. Partout dans le pays, on recense pêle-mêle des prêtres corrompus jusqu’à la moelle, des fonctionnaires qui se la coulent douce dans des emplois fictifs, des voleurs à la petite sauvette qui dédaignent les emplois honnêtes, des gros bras sans scrupule que la guerre civile a transformés en paramilitaires, et des pilleurs de tombes qui s’en mettent plein les poches sous le regard effaré des rois défunts.

Akhenaton lui-même n’a-t-il pas affirmé que les anciens dieux n’étaient que des mirages, que les anciennes croyances n’étaient que tromperies ? Comment s’étonner que les temples et les tombeaux soient profanés après de tels propos ? Aujourd’hui les gens ne croient plus en rien et c’est bien là le drame. Horemheb a compris que le pays ne pourrait être durablement redressé sans un strict retour aux vieux préceptes : il a à cœur de restaurer la toute-puissance de Mâat, la Règle sacrée. Cela passe par un mélange de piété et de droiture : respect des dieux, respect des Anciens, respect des lois, respect de la hiérarchie. Vous jouez un rôle essentiel dans la mise en application de ce beau programme politique.

La longue page de l’époque amarnienne est enfin tournée : avec la mort d’Ay, ce politicien véreux qui avait manipulé tous les pharaons de ces quatre dernières décennies, on a vu disparaître le dernier élément de cette génération décadente : place au renouveau ! Et pour que nul ne soit tenté de

suivre l'exemple d'Akhenaton à l'avenir, Horemheb a ordonné d'effacer jusqu'à son nom de toutes les inscriptions. Dépossédé de tout support pour son ba, le pharaon hérétique sera voué à errer dans l'Occident comme une ombre, à l'instar du plus insignifiant des paysans : bien fait pour lui ! C'est la punition la plus dure qu'on puisse infliger en terre d'Égypte, mais elle est à la hauteur du crime commis. Quant à la capitale Akhetaton, elle sera démolie pierre par pierre afin de faire tomber le dieu Aton dans l'oubli.

Les miliciens tels que vous ne sont pas les seuls sollicités : les soldats de l'armée royale ont également un programme chargé. Peu à peu, l'Égypte est en train de restaurer son autorité sur la Palestine. Les barbares ont oublié qu'ils devaient avoir peur des Égyptiens : il faut le leur rappeler en tuant des gens.

Depuis quelque temps, on sent revenir comme un souffle d'air pur dans le pays : l'Égypte est en train de retrouver ses deux jambes, ses deux piliers, la guerre et la religion. À l'image de votre pharaon magnifique, elle redécouvre la solidité d'un esprit sain dans un corps sain.

L’époque amarnienne

-1353	Amenhotep IV / Akhenaton	Culte d’Aton, fondation du monothéisme Une nouvelle capitale: Akhetaton Néfertiti: une reine influente Perte du Levant, début de la guerre civile
	Meritaton	Une reine en grande difficulté Mariage de raison avec un prince hittite
	Semenkharê	Un pharaon d’origine hittite particulièrement éphémère
	Toutankhaton / Toutankhamon	Retour en grâce du clergé d’Amon Memphis, nouvelle capitale de l’Egypte Apaisement progressif de la guerre civile Le seul tombeau royal préservé
	Ay	
-1295	Horemheb	Elimination musclée des derniers partisans d’Aton Retour de l’influence égyptienne en Palestine

Le siècle de Ramsès II : l’ultime éclat (1295 –1190)

Amon reprend des couleurs (– 1293, Thèbes)

Vous êtes un ouvrier travaillant à Thèbes pour le compte du clergé d’Amon. Depuis l’avènement d’Horemheb, vous avez repris une activité soutenue : votre carnet de commandes est aussi long qu’un appareil digestif. Les anciens temples sont restaurés et embellis, à commencer par le plus grand d’entre eux : Karnak. C’est là que vous travaillez en ce moment même.

Vous êtes plusieurs centaines d’ouvriers à dresser à la verticale une colonne pas comme les autres amenée depuis le Nil : elle mesure vingt-trois mètres de haut, quinze mètres de circonférence, et s’achève par un chapiteau immense évoquant l’ombrage d’un palmier. Quinze mètres de tour de taille… Ce n’est plus un palmier, c’est un baobab ! Le plus fort dans l’histoire, c’est qu’il est prévu d’en dresser cent trente-quatre du même genre, toutes alignées selon un quadrillage parfait ! Elles doivent soutenir le plafond d’une salle totalement démente de cent mètres de long.

Disons-le d’emblée : ces colonnes sont beaucoup trop grosses et trop nombreuses rapportées aux besoins du plafond ; mais cette apparence massive fait partie de votre objectif. Dans cette salle, vous redonnez à la colonne son but originel imaginé par Imhotep, celui de l’arbre immortel animé par la magie des prêtres. Quoi de mieux que la pénombre d’un sous-bois pour évoquer les mystères d’Amon ?

La salle n’est pas encore terminée, tant s’en faut : le projet est pharaonique et le redressement de l’Égypte est encore fragile. Faute d’héritier, Horemheb doit préparer soigneusement sa succession. Il porte son choix sur son vizir de Basse-Égypte, un certain Ramsès. Cet homme est un ancien officier de l’armée, conducteur du char royal : en tant que militaire habitué des champs de bataille, il lui a tapé dans l’œil. Horemheb aime les guerriers courageux droits dans leurs bottes.

Ramsès succède à Horemheb sans grande opposition. En tant qu’homme du nord, il privilégie les dieux du delta sans pour autant malmener le clergé d’Amon. À votre grand soulagement, il ordonne la poursuite des travaux thébains : finalement, vous verrez de vos propres yeux l’achèvement de ce hall grandiose qu’on appellera la Grande Salle Hypostyle, chef-d’œuvre indétrônable du temple de Karnak qui subjuguera des générations de visiteurs.

Quant à Ramsès Ier, son règne sera court mais décisif : en laissant derrière lui un fils vaillant prêt à régner, il va parvenir à mettre en place une lignée durable, la XIXe dynastie. La deuxième période de gloire du Nouvel Empire peut enfin débuter.

La reconquête du Proche-Orient
(– 1286, Syrie)

Vous êtes Séthi Ier, fils de Ramsès Ier et deuxième pharaon de la XIXe dynastie. Vous avez un nom qui détonne : aucun pharaon n’avait osé se placer sous la protection de Seth, le dieu de la souffrance et de la guerre, depuis l’époque de Khasekhemoui et la fondation de l’Ancien Empire. Vous portez le nom de votre grand-père qui fut le chef des archers royaux : à son époque, le royaume se trouvait dans un état déplorable suite aux égarements religieux d’Akhenaton. La population ulcérée cherchait plus que jamais à revenir aux mâles vertus du courage guerrier : le nom de Seth, destiné à faire trembler tous ces ramassis de dépravés atoniens, connaissait un regain d’occurrence parmi les militaires.

Vous vous inscrivez tout à fait dans cette démarche : votre nom vous va comme un gant. Si l’intérieur du royaume est pacifié, il reste fort à faire sur les fronts extérieurs. Les cités cananéennes, bien que ramenées dans le

giron égyptien, continuent de subir les raids de populations nomades venues d'Orient. Vous ne pouvez pas les laisser en plan : en échange de leur vassalité, il est de votre devoir d'assurer leur protection.

Ce sera la priorité de votre règne : aussitôt le némès posé sur votre tête, vous vous avancez jusqu'en Palestine à la tête de votre armée pour y rétablir l'ordre et chasser les envahisseurs orientaux. Trois ans plus tard, vous jetez votre dévolu plus au nord : là se trouvent les riches cités de Syrie que l'Égypte contrôlait du temps d'Amenhotep III : Damas, Byblos, Qatna et Qadesh. L'adversaire y est autrement plus redoutable : ces villes sont soumises à l'empire hittite dont les armées sont devenues la terreur du Proche-Orient. C'est un duel de titans qui s'annonce.

L'apogée de votre prestige survient en l'an 5 de votre règne : à l'issue d'une bataille mémorable, vous parvenez à entrer dans la ville de Qadesh, marquant la fin de la reconquête des anciens territoires égyptiens. Vous n'hésitez pas à en remettre une couche sur les parois de vos temples en vue d'impressionner vos sujets : la moindre échauffourée s'y transforme en un combat épique dont *vous* êtes le héros. Rien ne vaut la propagande militaire pour renforcer le prestige royal et resserrer la nation !

Et pourtant… Le contrôle de la Syrie est éminemment instable : dès que vous avez le dos tourné, les Hittites reprennent Qadesh et les territoires alentour. Tout ça pour rien ! Qu'à cela ne tienne : cela vous permet de repartir au combat en promettant la conquête de nouveaux territoires à vos sujets. Finalement, votre règne consiste essentiellement en une série de campagnes militaires ponctuées de pauses destinées à élever quelques temples le long du Nil. Et comme vous transportez votre jeune fils Ramsès II dans vos bagages, celui-ci a tout le loisir de baigner dans cet état d'esprit guerrier. Son règne s'inscrira totalement dans votre sillage, mais avec un petit plus qui fera toute la différence : il durera six fois plus longtemps que le vôtre…

La capitale des guerriers
(– 1277, Pi-Ramsès, Basse-Égypte)

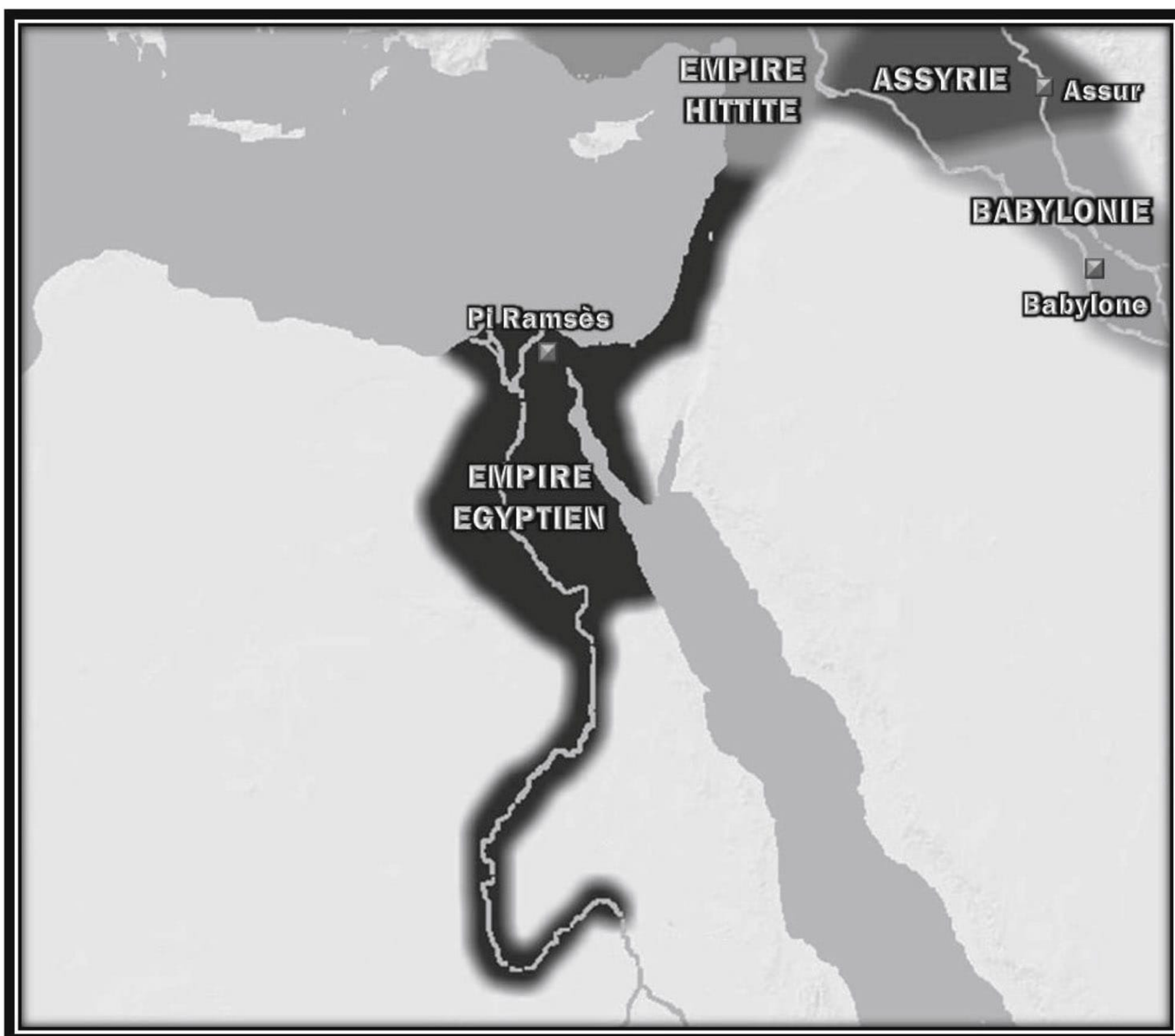


Figure 36. L'Égypte sous Ramsès II

Vous êtes une brave femme de la campagne et vous habitez à proximité d'Avaris, l'ancienne capitale des Hyksos. Votre terrain a la particularité de jouxter la résidence secondaire des pharaons : la famille royale, originaire de la région, aime profiter des charmes du delta.

Depuis le règne de Toutankhamon, Memphis a retrouvé son statut de capitale politique et Thèbes celui de capitale religieuse. L'Égypte a atteint son parfait équilibre entre un pouvoir temporel et un pouvoir spirituel bien cloisonnés. Les guerres incessantes, en donnant aux militaires une grande influence, empêchent les prêtres thébains de retrouver leur pouvoir d'antan.

Ramsès II fréquente de plus en plus régulièrement sa résidence de campagne. On raconte qu'il souhaite s'y installer à demeure pour faire

d’elle la nouvelle capitale aux dépens de Memphis. Il se rapprochera ainsi du front levantin où il passe déjà la quasi-totalité de ses étés, et il profitera de la proximité des ports du delta, tout proches, par où affluent les richesses de l’Égypte.

Des fonctionnaires fort apprêtés viennent vous voir dans votre cahute pour vous expliquer que vous allez devoir déménager : car une capitale, ça prend de la place ! Ramsès II veut tout raser à proximité pour y ériger sa ville qui prendra le nom de Pi-Ramsès : « la Maison de Ramsès », en toute modestie. Votre taudis y passera avec le reste, ainsi que vos pâturages et vos terres agricoles. Bientôt s’élèveront de belles demeures princières à l’endroit même où vaquaient vos imbéciles de canards.

Vous éprouvez un besoin urgent de vous asseoir. Le fonctionnaire vous rassure : vous serez dédommagée, naturellement. On va vous offrir de nouvelles terres, et une maison plus grande et plus belle. Quant à vos attaches sentimentales, l’État s’en moque comme de sa première chemise.

Les sachets d’argent que vous offrent les autorités achèvent de vous convaincre : après tout, quoi de plus prestigieux que de céder sa maison au pharaon ? Aussitôt dit, aussitôt fait : les ouvriers s’acharnent déjà sur votre bicoque à coups de masse. La ville de Pi-Ramsès sortira de terre en quelques années.

Les douceurs de la Nubie
(– 1273, Abou Simbel)

Vous êtes Ramsès II, en chair et en os, et grâce à une propagande massive, vous apparaissez déjà comme un demi-dieu à la force herculéenne alors que vous régnez depuis seulement six ans. Vous avez guerroyé deux années de suite au Proche-Orient avec des résultats mitigés : vous n’avez pas réussi à reprendre la ville de Qadesh, reconquise par votre père mais perdue en moins de temps qu’il n’en faut pour dire ouille. Les Hittites sont des adversaires redoutables et vous avez grand-peine à tenir vos lignes : ils ont même failli vous occire en vous prenant par surprise ! Vous en tremblez encore.



Figure 37. Entrée du Grand temple d’Abou Simbel

Qu’à cela ne tienne : de retour dans le delta, vous avez transformé le statu quo de la bataille de Qadesh en un triomphe mémorable gravé sur les parois de vos temples. Vos sujets ne viendront jamais vérifier par eux-mêmes le bien-fondé de vos affirmations, de toute façon. Que c’est bon de contrôler l’intégralité de l’appareil médiatique !

À présent, il vous faut remercier les dieux de vous avoir sauvé de ce méchant traquenard. Depuis le règne de votre grand-père, ils sont trois à batifoler en pôle-position : Amon de Thèbes, Ptah de Memphis et Rê d’Heliopolis. À ceux-là il faut en ajouter un supplémentaire : vous-même. L’idée de vous afficher comme l’égal de ces divinités majeures ne vous fait pas trembler des genoux une seule seconde.

Reste à savoir où vous allez édifier ce nouveau temple œcuménique. En Haute-Égypte ? Ce serait afficher ouvertement la supériorité d’Amon. En Basse-Égypte ? Ptah et Rê s’en trouveraient privilégiés. En Moyenne-

Égypte ? L'époque d'Akhenaton et de son dieu hérétique en ont fait une terre maudite.

Il ne vous reste plus que la Nubie. Le pays de Koush est égyptianisé depuis belle lurette, gouverné par un vice-roi choisi par vos soins qui a pratiquement les mêmes pouvoirs que vos vizirs de Haute et de Basse-Égypte. Il a sa résidence à Amara, tout près de la troisième cataracte, une ville récente fondée par votre père.

Vous prospectez en naviguant le long du Nil aux côtés de votre épouse, la reine Néfertari, goûtant au calme de cette région désertique. Car vous n'êtes pas qu'un guerrier sans âme, vous avez aussi un cœur qui bat : vous aimez profondément cette femme que vous avez épousée à l'âge de quinze ans. De l'eau a coulé depuis lors, mais votre tendresse est restée intacte : pour vous, cette virée méridionale fait un peu office de second voyage de noces.

Vous finissez par trouver votre bonheur dans une falaise qui se dresse sur les berges paisibles : c'est là que vous taillerez le temple à votre gloire et à celle de vos dieux. Et en guise de cadeau à votre bien-aimée, un deuxième sera creusé à côté du vôtre qui lui sera entièrement dédié : Néfertari y deviendra la déesse Hathor, reine immortelle de la fécondité et de la féminité. Bientôt les deux temples d'Abou Simbel se dresseront au-dessus des eaux ; et de là, main dans la main, vous pourrez contempler le Nil pour l'éternité.

Une paix éternelle (– 1259, Pi-Ramsès)

Vous êtes Néfertari, reine d'Égypte. Bien que votre époux soit particulièrement énergique, vous n'êtes pas pour autant reléguée au rôle de plante verte. Vous participez à toutes les cérémonies officielles aux côtés de votre mari, et c'est vous qui gérez l'État pendant ses longues absences.

Votre chasse gardée, c'est la diplomatie : partout dans le monde antique, les femmes font la paix pendant que les hommes font la guerre. Depuis plus d'un siècle, les Grands de ce monde s'échangent des lettres d'amour de couple royal à couple royal. Dans les correspondances égyptiennes, les anciennes reines de Babylone et du Mitanni ont cédé place aux reines hittite et assyrienne.

Longtemps vos relations avec l'empire hittite ont été houleuses, pour ne pas dire exécrables ; mais après avoir vainement bataillé au Proche-Orient pendant deux décennies, Ramsès II a fini par comprendre qu'il ne pourrait pas refouler de Syrie cet ennemi trop coriace. Parallèlement, le nouvel empereur hittite préférerait concentrer ses forces contre son voisin assyrien. Les temps sont mûrs pour signer la paix avec les Hittites.

Il est toujours délicat de s'envoyer des mots d'amour après s'être tapé dessus pendant des lustres : c'est dans ces moments cruciaux que les rois ont besoin de leurs épouses, pures et innocentes. Grâce à vous, les royaumes peuvent signer la paix sans donner l'impression de baisser leur caleçon. Aux yeux du petit peuple, vous êtes là pour corriger les excès guerriers de vos époux : tout le monde s'y retrouve.

Ce sont les Hittites qui se chargent de rédiger le traité. Reconnaissons-le : ils ont plus d'expérience que vous dans ce domaine. Depuis plusieurs siècles, ils font la guerre à peu près tout le temps contre à peu près tout le monde : les pourparlers entre grandes puissances, ils connaissent ! Vous n'avez plus qu'à apposer votre sceau sur la tablette d'argile rédigée en babylonien, la langue diplomatique du Proche-Orient.

Dorénavant, la frontière entre les empires hittite et égyptien passera juste au sud de Qadesh : vous conserverez ainsi des villes essentielles comme Damas et Byblos, mais vous ne retrouverez jamais plus le contrôle sur la Syrie du temps d'Amenhotep III. C'est ainsi : l'Égypte est de moins en moins seule, de moins en moins dominante. Trop de peuples se sont militarisés pour vous permettre de rayonner comme jadis.

Qu'importe : par le biais de la Palestine et de la côte libanaise, l'Égypte va continuer de bénéficier des flux commerciaux en provenance des grandes civilisations voisines. Dorénavant, vous allez pouvoir prendre un repos bien mérité marqué par le faste et l'opulence.

La nouvelle Abydos (– 1235, Thèbes)

Vous êtes un prêtre d'Amon chargé d'entretenir la flamme immortelle de votre pharaon Ramsès II. Vous vous trouvez sur la rive occidentale du Nil, dans la pénombre du Temple des Millions d'Années de votre souverain qu'on appellera le Ramesseum. Il a été construit non loin de celui

d’Amenhotep II, comme pour lui damer le pion ; et en vérité, ce n’est pas un vain orgueil : le Ramesseum est un pur chef-d’œuvre de votre époque.

Bien que la capitale soit située dans le delta, le ka des pharaons demeure bel et bien dans la région thébaine. La Vallée des Rois creusée dans le plateau occidental continue d’accueillir leurs tombeaux : Thèbes est devenue la nouvelle capitale céleste de l’Égypte, telle l’Abydos des temps jadis. Pi-Ramsès, la capitale terrestre, ne pourra jamais rivaliser et finira par sombrer dans l’oubli.

L’Égypte traverse en ce moment une longue période de paix et de prospérité. Elle profite pleinement des richesses venues du Proche-Orient pour concevoir des réalisations artistiques à couper le souffle. L’hérésie d’Akhenaton est définitivement oubliée. Seules quelques attaques de Libyens dans le delta occidental viennent ternir l’éclat de votre belle époque.

Face à vous se trouve le vaillant Ramsès II, un vieillard de soixante-dix ans voûté et couvert d’arthrose. À côté de lui se tient l’une de ses épouses qui est aussi l’une de ses filles. Nefertari est morte depuis vingt ans déjà, comme la plupart des gens de sa génération. Votre roi est en train de traverser les âges à la manière d’un vieux sycomore : qui pourrait encore douter qu’il abrite l’âme d’un dieu ? Nul autre monarque n’aura autant mérité son Temple des Millions d’Années.

Le problème quand on enterre tout le monde, c’est qu’on est obligé de se remarier régulièrement, surtout quand on a plusieurs épouses à la fois ! Conformément à la tradition, Ramsès II n’hésite pas à copuler en famille, mais il n’a plus à sa disposition que ses filles et ses petites-filles : il couche sans vergogne avec sa propre descendance, droit dans ses bottes. Jamais l’Égypte n’avait porté l’inceste jusqu’à un tel degré de consanguinité, mais en tant que dieu, votre pharaon y a droit. Ce qui relèverait de la faute suprême pour un roturier n’est ici qu’une consolidation du ka divin.

Autant dire qu’avec une pareille activité au plumard, ça grouille d’héritiers potentiels dans les couloirs des palais royaux ! Ils sont là par centaines, impatients, à attendre le trépas du vieillard pour prendre sa place ; mais le divin chenu s’accroche, increvable. Personne n’imagine qu’il lui reste encore plus de vingt ans devant lui…

Quand le Nil devient sénile
(– 1213, Moyenne-Égypte)

Vous êtes un paysan, comme la majeure partie de la population égyptienne, et en cet après-midi de fin d'été vous faites la sieste. Depuis quarante ans, *tout le monde* fait plus ou moins la sieste : le royaume d'Égypte tout entier somnole, lénifié par la sénilité de son glorieux monarque. Après vingt-cinq premières années de règne plutôt énergiques, Ramsès II a fini par s'assoupir, cessant les grandes campagnes de construction en même temps que les campagnes militaires. La mort de son épouse Néfertari a joué un grand rôle dans cet affaiblissement.

Et pourtant… Il a aujourd'hui quatre-vingt-douze ans et il est toujours vivant. *Quatre-vingt-douze* !! On n'avait jamais vu ça. Il a égalé de justesse la durée de règne de Pépi II, mais en termes d'espérance de vie, il a terrassé tout le monde. Parmi les gens de votre condition, plus personne ne doute qu'il a acquis l'immortalité terrestre. Quoi de plus normal après tout : c'est un dieu ! Ramsès II est l'aboutissement de toute chose : le royaume d'Égypte a atteint son accomplissement, le but ultime de ses deux mille ans d'histoire. Plus rien n'est destiné à bouger dorénavant : on se retrouve à la fin des temps, comme si les royaumes terrestre et céleste s'étaient rejoints. L'Égypte éternelle, c'est maintenant !

Quelle n'est pas votre surprise quand votre femme vient vous réveiller en sursaut pour vous annoncer la mort de votre pharaon ! Vous en restez tout incrédule, mais la nouvelle ne tarde pas à se confirmer : Ramsès II est bel et bien mort, usé jusqu'à la couenne. C'est reparti pour le bal des monarques que connaissaient vos arrière-arrière-grands-parents !

Le pays tout entier est assommé, bien conscient qu'il vient de perdre le pharaon le plus exceptionnel de son histoire. La postérité, influencée par ses fresques guerrières surexposées jusqu'à la nausée, fera de lui un immense conquérant ; et pourtant il n'a rien conquis lors de ses vaines campagnes cantonnées à sa première moitié de règne. En revanche, ses temples et ses statues colossales traverseront les âges. La longévité exceptionnelle de ce roi pas comme les autres demeurera indubitablement son plus remarquable exploit.

Raz-de-marée dans le monde antique : les Peuples de la Mer (1210 – 1160)

Un désert surpeuplé (– 1208, Libye côtière)

Vous êtes un nomade installé à l'ouest du delta du Nil, dans cette Libye côtière où de rares précipitations s'aventurent parfois. Elles entretiennent une végétation buissonnante qui suffit à sustenter vos moutons et vos chèvres. Le contrôle des puits est la clé de votre survie ; et quand une tribu rivale vient contester votre territoire, vous êtes parfois contraint de prendre les armes. Vous n'avez pas le choix : seule la guerre peut vous éviter de mourir de soif. Il faut bien que la démographie se régule d'une façon ou d'une autre. Les alliances entre tribus se font et se défont au gré des besoins.

Vous n'avez pas de chance : vous vivez à une époque particulièrement difficile. Depuis quelques années, d'étranges navigateurs méditerranéens ne cessent de débarquer sur vos côtes, venus de nulle part. Ils s'installent par la force, dotés de puissantes armes en bronze et d'une solide expérience à la guerre : vous ne pouvez pas rivaliser. Aujourd'hui ces étrangers profitent tranquillement des puits des autres, orgueilleux et dominateurs. Les guerres sont devenues pratiquement permanentes : toutes les tribus sont à cran, titillées par la faim et la soif, prêtes à se jeter les unes sur les autres pour la moindre broutille.

Vous ignorez la cause profonde de vos tourments, mais on est là pour vous expliquer tout ça. En premier lieu, l'étain nécessaire à la production du

bronze s’est beaucoup raréfié en Méditerranée orientale. À force de creuser, on a fini par venir à bout de tous les filons : aujourd’hui le monde civilisé se retrouve fragilisé, trop dépendant de cette ressource.

Parallèlement, les Indo-Européens des steppes eurasiatiques, ceux-là mêmes qui domestiquèrent les premiers chevaux, ont poursuivi la sélection des spécimens les plus puissants. Aujourd’hui, ils peuvent les monter plutôt que de les atteler à des chars, ce qui leur offre une meilleure mobilité lors des batailles.

Autrement dit, les barbares des steppes n’ont jamais été si forts alors même que les sédentaires du monde civilisé n’ont jamais été si faibles. Les nomades des bords de la mer Noire ont pu se tailler un chemin jusqu’en Thrace où ils se sont séparés en deux groupes : une partie s’est avancée vers la Grèce, l’autre vers l’Anatolie. De prédateurs redoutables, les Mycéniens sont devenus des proies. Ça court de partout pour fuir ces terres de perdition : vous êtes en train de vivre l’époque tumultueuse de la guerre de Troie et de l’Odyssée. Beaucoup de fugitifs ont embarqué sur leurs navires en direction du sud : ce sont eux qui arrivent par familles entières dans vos contrées arides. Soulagés, ils retrouvent par chez vous leur supériorité militaire perdue.

Le problème, c’est que vos terres sont bien plus pauvres que celles qu’ils ont quittées : elles ne peuvent accueillir tout ce petit monde. Or juste à l’est de votre position se trouve une région beaucoup plus fertile qui pourra résoudre tous vos problèmes de surpopulation : le delta du Nil. Immigrés indo-européens et autochtones libyens, toutes les tribus décident d’unir leurs forces pour attaquer l’Égypte. C’est ainsi que vous participez au tout premier raid de ce qu’on appellera les « Peuples de la Mer ».

Le nouveau pharaon d’Égypte est Mérenptah, treizième fils de Ramsès II, la soixantaine bien tassée. Jeune par le trône mais vieux par l’âge, il présente *a priori* toutes les qualités du monarque faiblard incapable de tenir ses troupes. Vous parvenez à franchir la ligne de fortifications érigées à l’ouest du delta sous le règne de Ramsès II, puis vous commencez à piller les greniers. Les paysans détalent devant vous et vous n’avez qu’à vous servir. Finalement, le gros de l’armée égyptienne vous attend de pied ferme alors que vous vous approchez de Memphis.

Vous avez un peu sous-estimé leurs forces : la torpeur provoquée par le long règne de Ramsès II n’a pas complètement tétanisé le puissant royaume

nilotique. La brutalité des Indo-Européens qui combattent à vos côtés ne peut rien y faire : vous êtes cueillis comme des fleurs avant de vous faire écraser les étamines. Vous y passez avec la plupart de vos camarades : il y a six mille morts dans vos rangs. Une hécatombe !

Au moins la surpression démographique sur la côte libyenne est-elle résolue, pour un temps : les Peuples de la Mer vont continuer à arriver les uns après les autres en un flux inépuisable. Le royaume d'Égypte, brutalement réveillé par votre premier raid, va avoir fort à faire avec ces barbares dans les décennies à venir. Les temps paisibles sont terminés : le déclin du Nouvel Empire a déjà commencé.

L'Ancien Monde part en vrille
(– 1201, Deir el-Médineh, Haute-Égypte)

Vous êtes Paneb, un sculpteur renommé travaillant à Deir el-Médineh, le village des artisans de la Vallée des Rois, et vous vivez dans un monde de fous. Depuis la première attaque des Peuples de la Mer, tout le monde semble avoir perdu la tête. Dans la foulée, Mérenptah a dû combattre une révolte en pays de Koush et une autre en Palestine. Et aujourd'hui, son successeur Séthi II a un mal fou à asseoir son autorité sur un pays désemparé.

La longévité de Ramsès II y est pour quelque chose : en multipliant le nombre de fils, de petits-fils et d'arrière-petits-fils, il a élargi démesurément la famille royale, augmentant les probabilités d'un conflit de succession. Les guerres aux frontières qui accaparent l'attention des pharaons créent de véritables autoroutes pour les putschistes. Résultat : un beau matin, on vous annonce tout de go que votre statue à l'effigie de Sethi II sera dorénavant destinée à son beau-frère Amenmosé, sacré pharaon par le clergé d'Amon.

Vous tombez des nues : quelle folie ! L'Égypte se retrouve divisée en deux, comme aux pires moments des Périodes Intermédiaires. La guerre civile vient de commencer.

Il se trouve que le chef des ouvriers, un dénommé Neferhotep, est copain comme cochon avec Amenmosé. Ordre est donné de marteler tous les cartouches de Séthi II : son tombeau sera réquisitionné par le nouveau Roi du Sud.

Vous refusez de cautionner un tel acte sacrilège : dans votre cœur, Séthi II reste l'unique pharaon légitime. Aussi décidez-vous de cacher la statue sur laquelle vous travaillez : tout plutôt que de la laisser entre les mains d'un criminel !

Hélas votre dissimulation est éventée : le perfide Neferhotep vous met tout sur le dos. Vous êtes même accusé de tentative d'assassinat ! Tous les moyens sont bons pour vous faire payer votre loyauté au Roi du Nord. La rivalité déclenchée au sommet est en train de se communiquer à toutes les échelles de la société.

Heureusement, Séthi II finit par reprendre le dessus : deux ans après le début de la rébellion, il entre dans Thèbes et exécute son demi-frère. Finalement, vous vous en tirerez avec tous les honneurs, mais vous avez eu chaud aux oreilles ! Par les temps qui courent, on n'est jamais sûr de se trouver dans le bon camp.

L'Égypte présente aujourd'hui un triste visage, et pourtant elle s'en sort plutôt mieux que les autres. En Grèce, la civilisation mycénienne est en cours de désintégration. En Anatolie, l'empire hittite est en voie d'effondrement rapide, submergé par l'arrivée des nouveaux migrants venus de l'ouest. Il règne là-bas une famine à manger ses lanières de sandales. Les populations cherchent le salut dans l'exil : c'est ainsi que les migrations amorcées depuis les steppes continuent de se communiquer de proche en proche. Bientôt, c'est la Mésopotamie qui sera touchée de plein fouet.

Une page est en train de se tourner : l'âge du bronze touche à sa fin. Contraints et forcés, certains peuples se tournent déjà vers la métallurgie du fer, plus difficile à fondre mais beaucoup plus abondant que l'étain ; mais il faudra encore du temps avant que ces techniques ne se démocratisent. Le monde antique est en train de pénétrer dans une sorte de Moyen Âge qui durera près de trois siècles, et l'Égypte ne sera pas épargnée. Jamais plus elle ne retrouvera son ancien éclat.

La fin d'une dynastie
(de – 1194 à – 1186, Pi-Ramsès)

Vous êtes Taousert, épouse de Séthi II. Vous n'êtes pas du genre à faire de la broderie : comme beaucoup de reines du Nouvel Empire, vous vous

impliquez dans la politique du royaume en conseillant votre époux et en participant à toutes les cérémonies officielles.

Il y a quelqu'un que vous avez tout particulièrement dans le collimateur : Bay, un notable d'origine syrienne que votre mari a propulsé au rang de vizir. C'est un homme sournois et ambitieux, étranger de surcroît : à chaque fois que vous le voyez manœuvrer dans l'ombre, vous sentez le péril asiatique infiltrer tous les rouages du royaume, comme à la terrible époque des Hyksos.

Lorsque survient le décès de votre époux se pose un terrible dilemme : qui choisir comme successeur ? Vous n'avez pas réussi à lui faire un fils et il n'a pas jugé bon de désigner un corégent. La monstrueuse consanguinité qui gangrène votre dynastie est en train de montrer ses limites : Ramsès II a disséminé des centaines d'arrière-petits-fils qui se baladent dans le pays à la manière d'un banc d'esturgeons, mais aucun d'eux ne s'inscrit dans la lignée directe de Séthi II.

Il ne lui reste qu'un bâtard qu'il a eu d'une concubine syrienne : autant dire que vous haïssez cette catin et sa progéniture ! Naturellement, Bay se fait un plaisir de soutenir ce prétendant à la Cour ; et rapidement, il obtient gain de cause ! C'est ainsi que le bâtard Siptah monte sur le trône âgé de seulement quatorze ans.

De rage, vous en cassez la moitié de la vaisselle. Cette fois, c'est fait : les Asiatiques ont envahi sournoisement le pays, menés par l'ignoble Bay et ses sbires ! La haine que vous lui portez atteint son paroxysme.

Vous obtenez le statut de régente en attendant la majorité de Siptah, mais c'est une maigre consolation. Vous devez composer avec les caprices de Bay, très apprécié à la Cour. Vous finissez par prendre la mesure qui s'impose : après quatre années de cohabitation tumultueuse, vous faites assassiner le chancelier, en toute simplicité.

Il ne vous reste plus qu'à vous occuper du bâtard : deux ans plus tard, on le retrouve terrassé par une maladie bizarre. Sans sourciller, vous prenez le némès et la barbe postiche : c'est fait, vous êtes le nouveau pharaon d'Égypte ! À vous seule, vous avez réussi à éradiquer le péril asiatique : à présent, il est grand temps de reconstruire le pays.

C'est en tout cas votre intention ; mais vous vous êtes fait beaucoup d'ennemis avec vos pratiques expéditives : ça chuchote à tout-va dans votre

dos. Finalement, c’est votre propre chef des armées qui vous trahit, un dénommé Sethnakht. Il retourne ses hommes contre vous : votre garde personnelle ne peut pas faire grand-chose contre l’armée égyptienne au grand complet. On vous règle le sort que vous aviez réservé à tant d’hommes de votre entourage, et Sethnakht vous succède sur le trône, fondant la XXe dynastie. Fort de son expérience militaire, il va parvenir à restaurer la paix dans le pays, offrant à l’Égypte une dernière respiration avant le grand plongeon.

Quant à vous, vous serez jetée à l’opprobre : Sethnakht ira jusqu’à spolier votre propre tombeau, vous éjectant dans les bas-fonds d’une tombe inconnue.

Une bataille navale épique
(– 1175, Basse-Égypte)

Vous êtes un archer de l’armée royale au service du pharaon Ramsès III, successeur de Sethnakht. Ce dernier est parvenu à rétablir la stabilité dans le pays, mais il est mort au bout de deux ans : l’Histoire n’est décidément pas tendre vis-à-vis des fondateurs de dynastie ! Aujourd’hui, Ramsès III tente de prolonger son œuvre en protégeant le royaume contre les ennemis de l’extérieur.

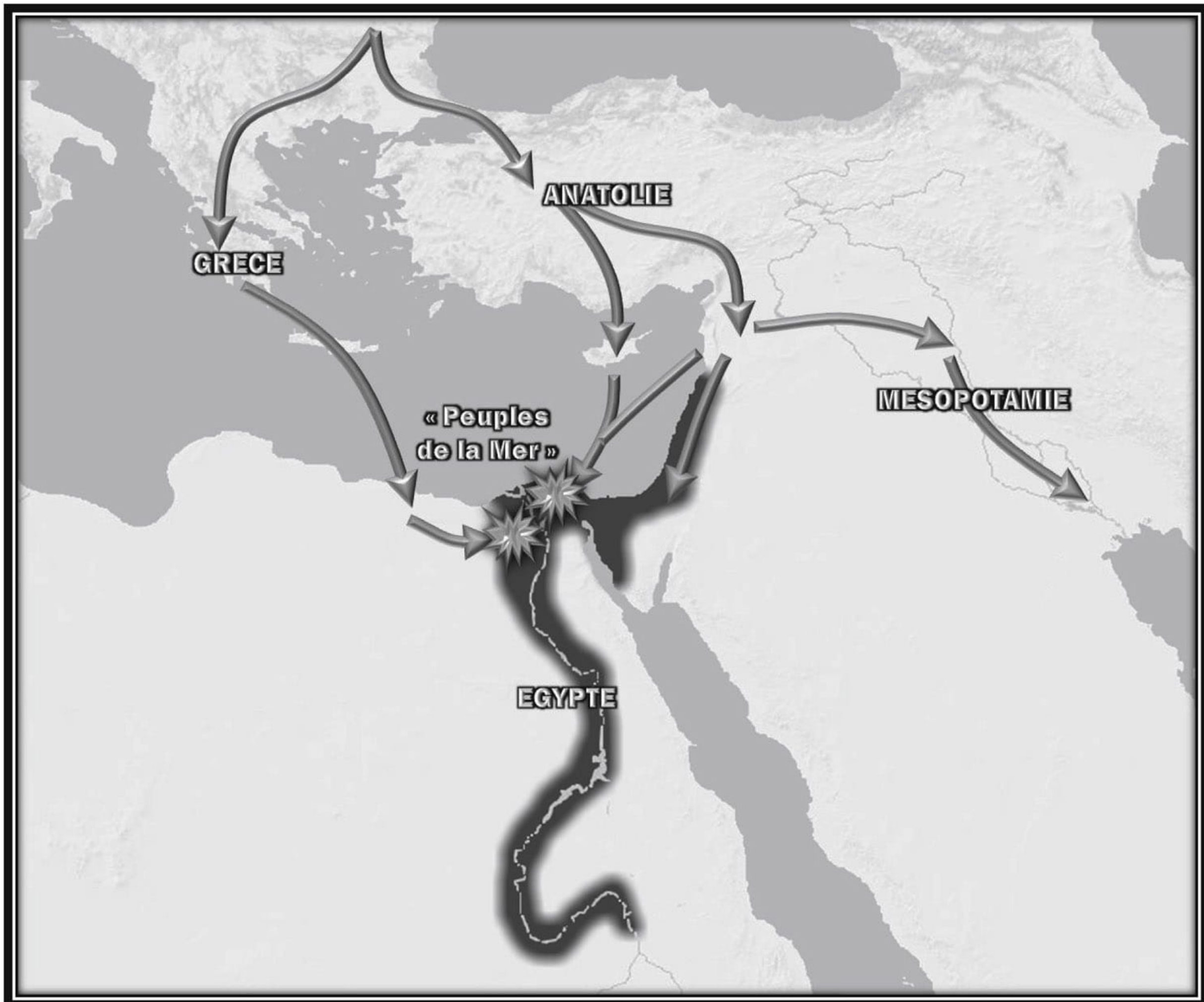


Figure 38. Les grandes migrations (vers – 1200)

Vous devez batailler sur deux fronts à la fois : à l’ouest, les Libyens continuent d’attaquer le delta par vagues successives, poussés par la pression migratoire en provenance du nord de la Méditerranée. Et au Proche-Orient, les Peuples de la Mer mènent des assauts dévastateurs depuis l’Anatolie. L’empire hittite a été rasé : à présent, les envahisseurs poursuivent leur progression vers le sud, jamais rassasiés. Ils menacent Byblos et les cités de Palestine : vous devez intervenir de toute urgence.

Ramsès III se révèle être un général efficace : vous parvenez à stopper la progression de vos ennemis aux portes du pays de Canaan. Le problème, c’est que ces envahisseurs venus du nord continuent de se déverser comme un fleuve impétueux ; et quand on fait barrage, l’eau finit toujours par se trouver un autre chemin.

Vous avez à peine le temps de rentrer dans vos pénates qu'on vous mobilise derechef sur le front : on raconte que les Peuples de la Mer prépareraient une invasion du delta par la voie maritime ! Constatant que l'Égypte demeure l'ultime rempart du monde méditerranéen, ils se sont ligués pour l'occasion. Ils sont obnubilés par vos terres fertiles et grouillantes de vie, seules à même de résoudre leurs problèmes de surpopulation.

Comme tant d'autres Égyptiens, vous vous retrouvez sollicité en plein hiver, en dehors de toute saison guerrière, au moment où les cultures demandent la plus grande attention. Menacée en son cœur, l'Égypte ne peut plus faire la guerre quand bon lui semble : elle doit parer au plus pressé, à toute période de l'année. Le pharaon n'est plus le maître des horloges. Naturellement, cela nuit à la production agricole : l'armée égyptienne, constituée de professionnels et d'auxiliaires, est en train de transformer ses réservistes en soldats permanents. Que vous gagniez ou non cette bataille, cela vous promet des lendemains difficiles…

Les envahisseurs, indo-européens pour la plupart, arrivent par mer aux commandes d'une flotte puissante. Ramsès III procède avec beaucoup de prudence : il attend que les navires ennemis pénètrent dans le bras oriental du Nil avant d'intervenir. Vous êtes posté sur la rive gauche, allongé dans les papyrus, prêt à bander votre arc, attendant le signal. Devant vous défilent les voiliers qui remontent lentement le cours d'eau.

C'est alors que la flotte du pharaon jaillit d'une rade et fond sur l'ennemi. Des flèches et des javelots sont lancés de part et d'autre, puis les Égyptiens se lancent à l'abordage. Surpris par ce guet-apens, certains vaisseaux font une manœuvre pour débarquer… à l'endroit précis où vous vous trouvez. Vos flèches se mêlent à des centaines d'autres : sur le pont des navires, c'est l'hécatombe. Ceux qui parviennent à toucher terre sont aussitôt assaillis par les bataillons de fantassins qui patientaient tranquillement derrière vous. Quant à ceux qui ont choisi de faire front sur le fleuve, ils sont coulés par le fond.

Cette bataille navale marquera les esprits : en ce jour mémorable, vous venez de sauver l'Égypte de l'anéantissement. Grâce à vous, votre pays évitera le destin de l'empire hittite : les Peuples de la Mer, échaudés, n'essaieront jamais plus d'attaquer de front votre paradis nilotique. Ils

préféreront reprendre leurs incursions au Proche-Orient, moins bien protégé. Ramsès III vient de donner un formidable répit à son royaume.

La fin des grandes constructions (– 1165, Thèbes)

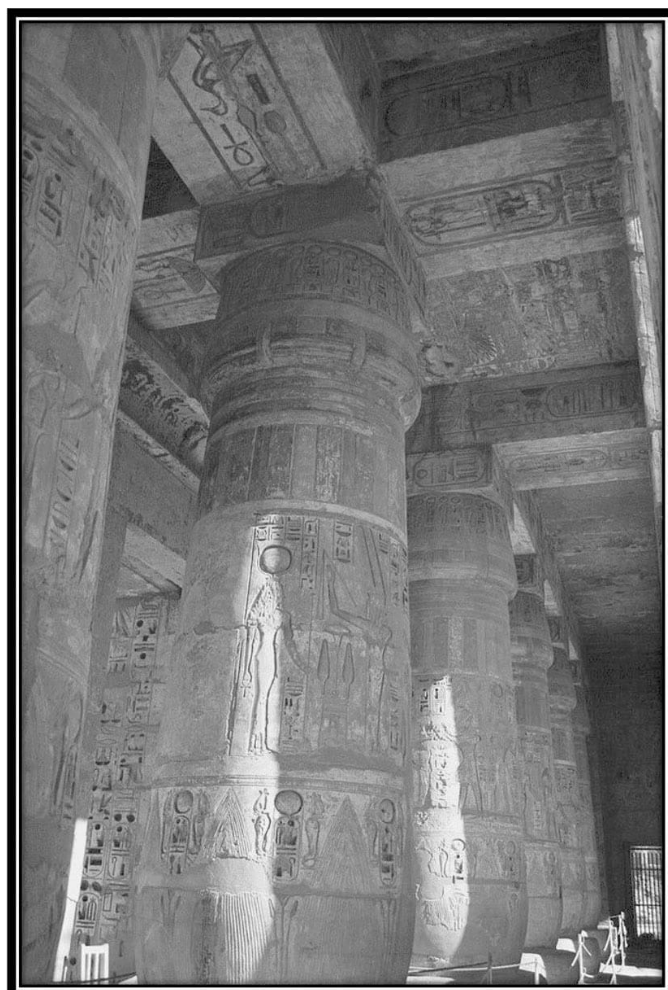


Figure 39. Intérieur du Temple des Millions d’Années de Ramsès III

Il s’agit du dernier édifice monumental du Nouvel Empire.

Vous êtes un prêtre régisseur du clergé d’Amon et pour vous, tout va bien. Vous êtes totalement épargné par les déboires que traverse l’Égypte depuis quelques décennies : le cœur du domaine d’Amon se trouve en Haute-Égypte, à l’abri des envahisseurs. Seuls quelques Libyens audacieux viennent piller certains greniers isolés avant de repartir chez eux, mais cela

ne vous empêche pas de dormir. Vos terres sont immenses, lissant les incidents qui surviennent ici ou là : vous avez retrouvé l'influence qui était la vôtre à la veille du règne d'Akhenaton.

Les paysans qui travaillent pour vous sont bien mieux lotis que les autres : Ramsès III doit serrer la vis pour pouvoir alimenter toute son armée, handicapé par la perte des terres ravagées du delta. La partie septentrionale du pays, essentiellement tournée vers l'effort de guerre, a faim, tandis que la partie méridionale, qui œuvre pour la gloire d'Amon, boucle sans difficulté ses fins d'année.

Méfiant, Ramsès III a bien essayé de vous affaiblir en confisquant certaines de vos terres, sans grand succès. L'issue finale ne fait aucun doute : du seul fait de sa situation géographique, Thèbes, la capitale céleste, est vouée à prendre l'ascendant sur la capitale terrestre, Pi-Ramsès.

Vous habitez sur la rive occidentale du Nil en un lieu qu'on appellera Médinet Habou. Assis dans votre petit bureau attenant au temple d'Amon, vous travaillez avec les mains plaquées sur vos oreilles pour essayer de vous concentrer. Ramsès III a décidé d'ériger son Temple des Millions d'Années juste à côté de chez vous en vue de capter l'aura de votre dieu suprême. Résultat : des centaines d'ouvriers gigotent juste en face, hurlant et tapant comme des barbares. Le temple éternel de votre pharaon s'embellit à vue d'œil en s'inspirant directement de celui de Ramsès II. Plus que nulle part ailleurs, l'Égypte prouve ici qu'elle n'a rien perdu de sa superbe. Ce monument majestueux, digne du Nouvel Empire, traversera les millénaires.

Vous ne le savez pas encore, mais ce sera le dernier. Car au Proche-Orient, les Peuples de la Mer commencent à s'installer par petits groupes, bouleversant le paysage. Sur la côte cananéenne, ils prendront le nom de Philistins. En dépit des efforts de Ramsès III, la suzeraineté égyptienne sur ces contrées touche à sa fin ; en parallèle, le flot de richesses venues d'Orient qui avait permis l'épanouissement artistique du Nouvel Empire va se tarir. Malmenée de tous côtés et de plus en plus isolée, l'Égypte va s'enfoncer dans les ténèbres. Ramsès III sera le dernier des grands pharaons du Nouvel Empire.

L'ultime éclat du Nouvel Empire

-1295

Ramsès Ier	Le fondateur de la XIXe dynastie
Séthi Ier	Retour de la suzeraineté égyptienne jusqu'en Syrie
Ramsès II	Fondation de Pi-Ramsès, nouvelle capitale de l'Egypte Affermissement de l'emprise égyptienne au Levant Grandes constructions Un pharaon increvable
Mérenptah	L'irruption des Peuples de la Mer
Séthi II	Guerre sanglante contre un usurpateur Menace croissante des Peuples de la Mer et des Libyens Les Egyptiens commencent à perdre leurs repères
Siptah	Un pharaon d'origine syrienne aux commandes
Taousert	Une Dame de Fer en l'absence d'héritier mâle
Sethnakht	Fondation de la XXe dynastie
Ramsès III	Succès décisif contre les Peuples de la Mer Dernières grandes constructions Regain des raids libyens et des troubles intérieurs

-1155

Dès la fin du règne de Ramsès III, le pays confirme son déclin

Une longue agonie : la descente aux enfers (1160 – 1070)

Grèves, complots et régicides (– 1154, Thèbes)

Vous êtes un juge d'État et depuis quelques années, vous êtes complètement débordé. La mentalité des Égyptiens est devenue détestable : les complots et les coups montés s'enchaînent dans toutes les strates de la société. Tandis que les paysans du delta luttent pour survivre, les privilégiés de Haute-Égypte n'hésitent plus à désobéir ouvertement au pharaon. Il y a trois ans, les artisans de Deir el-Médineh ont carrément cessé le travail pour protester contre un retard dans les livraisons de nourriture. La première grève de l'Histoire était née. Ramsès III a été obligé d'affamer d'autres provinces pour satisfaire leurs revendications.

Les ouvriers les mieux nantis se moquent éperdument du sort des paysans qui meurent de famine ailleurs en Égypte : leur seule préoccupation est de défendre leurs acquis sociaux. Un florilège d'égoïsmes ! Le déclin du pays fait rejaillir les pires travers de la société. L'aura sacrée du pharaon elle-même est piétinée dans la boue : Ramsès III, le sauveur de l'Égypte face aux Peuples de la Mer, n'arrive même plus à se faire respecter en dépit de ses trente ans de règne bien établis. Ça promet ! Vous ne donnez pas cher de l'autorité de ses successeurs.

Plus on monte en classe sociale, pire c'est. Vous le savez maintenant : la pire charogne du royaume d'Égypte, c'est la reine elle-même. Pour imposer son fils aux dépens de Ramsès IV issu d'une autre épouse, elle n'a pas

hésité à fomenter un complot de grande échelle, s'entourant d'un nombre incalculable de partisans. Son projet a été éventé *in extremis* ; et aujourd'hui, la reine et ses partisans se retrouvent sur le banc des accusés pour le procès du siècle.

Jamais vous n'avez été confronté à un parti aussi puissant : vous subissez des manœuvres d'intimidation en cascade. Certains prêtres corrompus en viennent à utiliser la magie noire pour vous ensorceler ! Mais vous tenez bon.

Les jeunes femmes du harem royal accusées d'être mouillées dans cette affaire défilent devant vous pour être auditionnées. Ce sont de merveilleuses créatures maquillées et parfumées, la peau badigeonnée au lait d'ânesse. Elles portent des vêtements semi-transparents qu'elles n'hésitent pas à entrouvrir dans un érotisme confondant. Pourquoi avez-vous donc la gorge si sèche ? Lorsqu'elles vous proposent leurs charmes en échange de votre clémence, vous en oubliez Mâat et tout le code de déontologie.

Par tous les aïeux, vous vous souviendrez longtemps de cette soirée de braise ! Mais vos collègues découvrent votre corruption et vous vous retrouvez aussitôt du mauvais côté du maillet. Le scandale ne cesse de prendre de l'ampleur jour après jour !

Alors même que vous plaidez votre cause, invoquant un envoûtement, voilà qu'on retrouve le pharaon Ramsès III égorgé dans son lit ! Ça y est, on a atteint le paroxysme de la débâcle ! Qui a fait le coup ? Des partisans de la reine passés entre les mailles du filet ? Des partisans de Ramsès IV pressés de placer leur poulain sur le trône avant qu'il ne soit trop tard ? Vous ne le saurez jamais : en punition de votre trahison, on vous condamne au suicide public. Au moins échapperez-vous au sort des dizaines de conspirateurs brûlés vifs, privés de toute perspective d'immortalité par la destruction de leur enveloppe charnelle. Ainsi débute le règne de Ramsès IV et le plongeon dramatique du Nouvel Empire.

La sortie d'Égypte (– 1148, du delta au Sinaï)

Vous êtes un éleveur sémitique habitant un petit village des environs de Pi-Ramsès. Même si votre famille s'est installée en Égypte depuis longtemps

déjà, vous avez su conserver votre langue et votre identité. Le monothéisme fondé par Akhenaton s'est maintenu chez vous en tant que marqueur identitaire : vous préférez appréhender le divin comme un tout plutôt que comme une juxtaposition de divinités artificielles.

La solidarité entre les gens de votre espèce s'est encore renforcée lorsque le royaume a amorcé son déclin. Depuis quelques années, l'armée égyptienne n'arrive plus à repousser les attaques des Libyens venus des steppes occidentales. Un peu partout dans le delta, les villages sont razziés et leurs habitants massacrés. Ceux qui en réchappent finissent par mourir de faim, dépossédés de leurs réserves et abandonnées par un État égyptien démuni. Certains Libyens s'installent purement et simplement dans les villages abandonnés : vous haïssez ces nouveaux immigrés qui n'ont rien à voir avec votre peuple.

Ramsès IV est mort en début d'année, laissant le pays à son fils Ramsès V. Tout le monde s'imagine que ce nom suffira à sauver le pays du désastre. Ramsès Ier ne fut-il pas le fondateur de la XIXe dynastie ? Ramsès II n'a-t-il pas porté l'Égypte à son apogée ? Ramsès III n'a-t-il pas sauvé le royaume de l'anéantissement ? Les dieux ont une affection particulière pour ce nom, c'est certain : aujourd'hui tous les rois l'adoptent, presque par superstition. Il ne faudra pas moins de onze Ramsès avant qu'on n'en réalise la vanité…

En tant que Sémite, vous vous sentez bien loin de ces croyances primitives : à vos yeux, cela fait longtemps que Dieu a abandonné l'Égypte. Ses terres fertiles ne sont plus un gage de prospérité, bien au contraire : elles attirent chez vous tous les morts-de-faim. Le mode de vie nomade de vos ancêtres vous paraît soudain plus doux. L'heure de l'Exode a sonné.

C'est un chef au fort charisme dénommé Mosé qui vous pousse à franchir le pas : vous le suivez avec vos bêtes et toute votre famille en direction des terres montagneuses du Sinaï. Il y a là-bas de vastes étendues herbacées prêtes à accueillir vos errances. Les tribus restées sur place vous aideront à reprendre vos marques dans ce milieu qui n'est plus le vôtre. Vous allez redevenir des nomades, des « Habirou » comme disent les Égyptiens : des Hébreux.

Au moment où vous franchissez l'isthme de Suez, quittant définitivement les vertes étendues de la Basse-Égypte, vous savez qu'une page de votre vie est en train de se tourner. Vous ne vous êtes jamais senti complètement égyptien, mais vous vous sentez bien supérieur à ces sauvages du Sinaï.

Vous continuerez jalousement de rester entre vous, cultivant votre différence.

Les éléments que vous ramenez d'Égypte deviendront le cœur de votre identité : vos affinités atoniennes vont s'harmoniser en un monothéisme de plus en plus codifié qui deviendra le judaïsme. Vous ferez de votre circoncision un pacte sacré qui vous séparera définitivement des barbares et vous transformerez certaines réticences égyptiennes telle que la consommation de porc en interdits.

L'expérience du désert, superposée à votre substrat égypto-sémitique, achèvera de faire de vous un peuple à part. Et bientôt, de proche en proche, vos descendants atteindront le sud de la Palestine abandonné par l'Égypte : séduits par cette terre plus fertile, ils pourront enfin y poser leur balluchon. Ils se mélangeront aux populations polythéistes locales dont ils finiront par prendre la tête. C'est ainsi qu'un jour, le judaïsme finira par s'imposer en Canaan.

Le retour des pilleurs de tombes
(– 1115, Deir el-Médineh)

Vous êtes un mineur implanté dans le village de la nécropole royale, Deir el-Médineh. Jusqu'au règne de Ramsès III, les têtes de pioche martelaient du caillou à longueur de journée : vos ancêtres devaient non seulement creuser les tombeaux des pharaons, mais aussi ceux des princes et des reines qui étaient enterrés par dizaines dans un oued voisin, la « Vallée des Reines ».

Tout cela, c'est terminé : vos effectifs ont été réduits de moitié, faute de budget pour accueillir les membres de la famille royale. Avec la perte des cités commerciales du Proche-Orient, les tombeaux des pharaons eux-mêmes sont devenus tristes et sans âme : on est en train de perdre tout le savoir-faire du Nouvel Empire.

Le respect que vous vouez à votre pharaon Ramsès IX est tombé à zéro : il ne vous viendrait même plus à l'idée de le considérer comme un dieu ! À force de voir les complots se multiplier, vous avez fini par comprendre que vos tristes sires étaient démunis de toute légitimité divine. Vous avez beaucoup plus de considération pour le grand prêtre d'Amon qui siège à

Thèbes, un dénommé Amenhotep : aujourd’hui, il a la mainmise sur toute la Haute-Égypte. Son allégeance au pharaon est devenue toute symbolique.

À moitié débauché et de plus en plus mal payé, vous multipliez les grèves. Vous n’en êtes plus à exiger des augmentations de salaire : vous demandez une meilleure protection militaire pour vous protéger des attaques des Libyens qui s’enchaînent. La Haute-Égypte n’est plus à l’abri de leurs raids destructeurs : à votre époque, c’est tout le royaume qui trinque.

Cet état de décrépitude concerne l’ensemble du monde antique. Bien que les Peuples de la Mer aient mis un terme à leurs migrations, les contrecoups de leurs attaques continuent de se faire sentir un peu partout. Des populations entières déménagent pour quitter leurs anciens foyers devenus des lieux de perdition, tels ces Hébreux partis d’Égypte ; mais ce faisant, ils deviennent des prédateurs dans leurs nouvelles terres d’élection. Le jeu de chaises musicales ne cesse de se communiquer de proche en proche : il y a d’autant moins de place pour les nouveaux venus que moult terres autrefois bien irriguées sont retournées à la friche. La Mésopotamie elle-même, cette sœur éternelle de l’Égypte, est à l’agonie. Vous êtes tombé au cœur du Moyen Âge antique.

Pour survivre, tous les moyens sont bons : vous n’avez plus de scrupules. Or vous êtes très bien placé pour savoir comment pénétrer dans les tombeaux royaux. C’est ainsi que vous vous reconvertissez dans une nouvelle activité fort lucrative : le pillage des tombes. Les enquêtes se multiplient à la recherche des coupables, sans grand succès : la corruption s’est installée à tous les niveaux de l’État.

C’est fait : tous les signes de décadence sont activés. La Troisième Période Intermédiaire a déjà commencé.

La Nubie sort les griffes
(de – 1090 à – 1082, Aniba, Nubie soudanaise)



Figure 40. Sceau de Ramsès XI

Témoignage éloquent de la décadence égyptienne, ce sceau est l’un des seuls vestiges du règne de Ramsès XI qui a duré trente ans.

Vous êtes Panéhésy, vice-roi de Koush et général de l’armée royale. Vous êtes sous les ordres du pharaon Ramsès XI – tout du moins en théorie : dans les faits, le roi d’Égypte vous laisse quartier libre pour assurer la sécurité et la prospérité dans votre province. La Nubie reste relativement épargnée par les raids des barbares : aujourd’hui, la fille déshéritée de l’Égypte peut enfin rivaliser avec sa maman.

Ramsès XI est confronté à un délicat problème : l’ascension inéluctable du clergé d’Amon. Le Grand prêtre de Thèbes Amenhotep n’en fait plus qu’à sa tête, gouvernant la Haute-Égypte en roitelet indépendant. Ramsès XI veut agir avant qu’il ne soit trop tard : il veut à tout prix éviter une scission de l’Égypte. Et comme son armée est bien trop occupée à défendre le delta contre les Libyens, il a pensé à vous pour remettre les pendules à l’heure. Vous avez pour mission de remonter les bretelles du grand prêtre d’Amon.

À la tête de vos troupes nubiennes, vous entrez dans Thèbes sans résistance : lucide, Amenhotep comprend qu’il n’a pas les moyens d’engager une guerre contre vous. Vous vous installez aussitôt dans cette belle cité dans l’optique de surveiller ses faits et gestes. Ramsès XI jubile.

Sûrs de leur supériorité, vos soldats se comportent comme de véritables prédateurs : les temples sont pillés et les tombes profanées. Bien qu'égyptianisés, vos Nubiens n'éprouvent pas la même crainte vis-à-vis d'Amon et des fantômes de l'Ouest : ils se chargent sans vergogne de remettre le clergé thébain à sa place. Le grand prêtre effaré proteste en vain : vous faites capoter tous les procès. En voyant vos troupes ravager la cité sainte, Ramsès XI commence à se poser des questions : il découvre en vous un nouveau rival nettement moins civilisé que prévu.

Huit années passent dans cette situation bancale avant que le pharaon ne prenne enfin la décision de vous chasser de Thèbes : il exige que vous retourniez faire du bronzage au fin fond de votre Nubie. Conscient que toute opposition de votre part déclencherait aussitôt une guerre civile, vous vous résolvez à rentrer sagement chez vous, rendant les rênes au prêtre Amenhotep.

Le problème, c'est que vous êtes le seul à plier bagage : vos fonctionnaires et vos officiers, placés aux plus hauts postes thébains depuis huit ans, n'ont aucune intention de vous suivre dans l'exil. Dès que vous avez le dos tourné, les incidents redoublent dans la cité sainte : vous n'êtes plus là pour calmer leurs ardeurs. Amenhotep commence à craindre pour sa vie : un beau matin, il prend ses cliques et ses claques et s'enfuit à Memphis pour y solliciter la protection du roi. Il revient à la tête d'une armée mais subit une défaite face à vos hommes devenus des mercenaires sans foi ni loi. Impuissant, vous ne pouvez que constater la débâcle de l'Égypte : Amenhotep est capturé, destitué, et déporté dans le désert occidental. Ramsès XI ne conserve plus que la Basse et la Moyenne-Égypte, plus affaibli que jamais. Quant au reste du pays, ce n'est plus qu'un repaire de bandes armées incontrôlables.

Finalement, vous auriez peut-être dû défier vous-même le pharaon. À présent, pires sont les choses.

Le partage du pays (– 1080, Tanis, Basse-Égypte)

Vous êtes Smendès, un officier de Ramsès XI chargé de la défense du delta. Votre pied-à-terre se trouve à Tanis, une cité située non loin de la mer sur la branche orientale du Nil, près de Pi-Ramsès. Vous avez un emploi du temps très chargé : les Libyens continuent inexorablement de lancer leurs attaques,

s’infiltrant dans le delta par grappes de mille. Vos propres troupes d’élite sont constituées de Libyens implantés en Basse-Égypte depuis plusieurs générations et partiellement égyptianisés. C’est le grand avantage des barbares : en les convertissant à votre brillante culture, vous les transformez en soldats royaux tout à fait redoutables.

La situation par chez vous n’est pas très reluisante, mais pour la première fois, c’est encore pire ailleurs : les troupes nubiennes de Panéhésy ont mis la main basse sur la Haute-Égypte qu’elles saccagent dans une joyeuse cacophonie. Ramsès XI, totalement dépassé, demande votre aide pour restaurer son autorité sur le Double-Pays. Vous devez délaisser le front du nord pour répondre à l’appel de votre roi.

Devenu très méfiant, Ramsès veille à éviter toute trahison de votre part : vous faites partie d’un trio d’officiers chargés de diriger conjointement l’armée royale en vous surveillant mutuellement. Vos noms sont Hérihor, Piankh et Smendès.

Face à l’adversité, vous restez soudés : vous remportez un succès historique contre les rebelles et vous entrez dans Thèbes ravagée. Ramsès XI vous en est infiniment reconnaissant : vous avez mis un terme à la guerre civile en restaurant l’unité de l’Égypte ! Ce n’est pas un ingrat : en récompense, il vous confie les plus hauts postes du pays. Hérihor est nommé grand prêtre d’Amon et devient aussitôt le nouvel homme fort de la Haute-Égypte, une sorte de prêtre-roi qui n’obéit plus qu’à lui-même. Piankh, le plus jeune de vous trois, est destiné à hériter de ses prérogatives à sa mort. Quant à vous, vous devenez le nouveau vizir de Basse-Égypte.

Votre prestige atteint des sommets : bien plus que votre pharaon vieillissant, c’est vous qui incarnez le renouveau de l’Égypte. Vous menez votre barque en toute indépendance depuis votre ville de Tanis, laissant Ramsès XI siroter tranquillement son vin cuit dans son palais de Pi-Ramsès. Peu à peu, toute l’administration à votre service déménage à Tanis, attirant dans cette ville tout un flot d’artisans et de commerçants. Le pouvoir est déjà en train de changer de lieu en même temps que de dirigeant.

C’est ainsi qu’à la mort de Ramsès XI, vous prendrez la relève dans l’indifférence générale, fondant la XXIe dynastie. La lignée des Ramsès se sera évanouie toute seule, méprisée de tous, oubliée avant même l’heure de sa chute. Quant à leur capitale Pi-Ramsès, elle va rapidement péricliter, rejoignant ses souverains dans la ruine.

Un déclin inéluctable

-1155

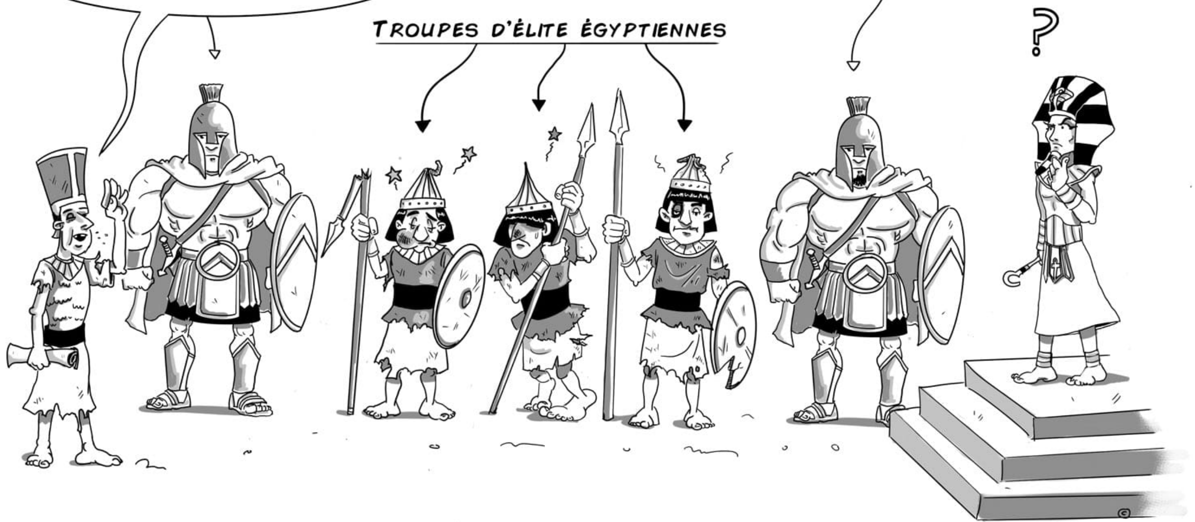
Ramsès IV	Erosion rapide du contrôle sur le Proche-Orient Les raids des Libyens s'intensifient
Ramsès V	Installation des Libyens dans les oasis, le delta et le Fayoum Exode de certaines populations, naissance du peuple hébreu
Ramsès VI	
Ramsès VII	
Ramsès VIII	
Ramsès IX	Pillage des tombes royales Autonomie croissante du grand-prêtre d'Amon
Ramsès X	
Ramsès XI	Le vice-roi de Koush chasse le grand-prêtre d'Amon Début d'une guerre civile en Haute-Egypte Ramsès XI perd toute autorité

-1080

A la mort de Ramsès XI, le général Smendès récupère l'autorité pharaonique, fondant la XXIe dynastie basée à Tanis. Le grand-prêtre d'Amon retrouve une grande autonomie en Haute-Egypte.

Cinquième tableau

La Basse Époque
(de 1050 à 325 av. J.-C.)


RETOUR DE CAMPAGNE
MERCENAIRES GRECS
VICTOIRE, Ô PHARAON !
TROUPES D'ÉLITE ÈGYPTIENNES
MERCENAIRES GRECS
?

Duel au sommet : rois du nord contre grands prêtres du sud (1070 – 950)

Une oasis pour les barbares (– 1070, oasis de Dakhla)

Vous êtes un Libyen et vous n’êtes plus vraiment nomade. Vos ancêtres habitaient plus au nord, près de la côte, jusqu’à ce que les Peuples de la Mer viennent y apporter ce bouleversement que l’on connaît. Ceux qui sont restés sur place sont morts de faim. Les plus vaillants ont participé aux raids sur la Basse-Égypte et leurs descendants y sont encore : la dépression du Fayoum, en particulier, est devenue un véritable repaire de Libyens. Mais beaucoup ont préféré la fuite : ils ont migré vers le sud, profitant des oasis présentes ici ou là pour abreuver leurs troupeaux. Les plus vastes s’étendent sur plusieurs dizaines de kilomètres de long : elles ont pour nom Siwa, Bahariya, Farafra, Dakhla et Kharga. Elles abritent plusieurs villages permanents qui autorisent une sédentarisation précaire : la fertilité de ces havres y attire toutes les tribus des environs. La compétition mène souvent au conflit : c’est ainsi que vos ancêtres, grands fuyards devant les Éternels, ont dû plusieurs fois remballer leurs sacs pour fuir ces zones de combat.

Vos parents ont fini par s’installer dans l’oasis de Kharga, la plus méridionale de toutes et la plus proche de la vallée du Nil. Forts de leur expérience militaire acquise auprès des Peuples de la Mer, ils en ont chassé les Égyptiens en procédant par éviscération.

Poussés par la faim, certains décident de tenter leur chance en razziant les greniers de la vallée du Nil. On n'est jamais sûr de les revoir : les Égyptiens sont très vigilants et leurs soldats ne font pas de quartier.

C'est triste à dire : vous êtes les principaux responsables des tourments que traverse la Haute-Égypte. On ne peut pas vous en vouloir : vous êtes avant tout des victimes et vous essayez de survivre. Mais au final, c'est toute l'Égypte qui trinque. La désorganisation générée par les grandes migrations de la fin de l'âge du bronze n'est décidément pas près d'être résolue.

Une renaissance poussive (– 1054, Thèbes)

Vous êtes un prêtre d'Amon affecté à l'entretien du temple de Karnak. Selon les propres mots du grand prêtre Pinedjem, vous êtes censé vivre à « l'ère de la Renaissance », une ère qui doit voir le retour aux fastes du Nouvel Empire après la décadence de la XXe dynastie. Las ! Vous ne voyez aucune différence avec l'époque des Ramsès fainéants : coupé du monde, vous n'avez pas les moyens de relancer de nouvelles constructions dignes de ce nom. Vous vous contentez de récupérer les anciens temples à votre profit, quitte à changer le nom des statues. C'est tellement plus facile : un cartouche martelé, et hop ! Pinedjem peut se vanter d'avoir érigé ce temple à lui tout seul. L'ère de la Renaissance, c'est surtout l'ère de la récupération.

Cette incapacité à retrouver la prospérité du Nouvel Empire est largement liée aux attaques des Libyens enhardis par les Peuples de la Mer. Vos forces militaires, débordées, sont indisponibles pour les expéditions en tous genres : l'or de Nubie et la pierre du Ouadi Hammamat sont devenus inaccessibles. Plus personne n'ose s'éloigner du Nil, comme s'il demeurait l'unique protection contre les barbares.

Au moins la guerre civile survenue sous Ramsès XI appartient-elle au passé. Le pharaon Smendès de Tanis et le grand prêtre Pinedjem de Thèbes entretiennent des rapports cordiaux. Vous reconnaissez symboliquement l'autorité du pharaon et en retour, celui-ci vous laisse gérer tranquillement votre baraque : vous avez carte blanche sur l'ensemble du domaine d'Amon qui s'étend sur toute la Haute-Égypte et une bonne partie de la Moyenne. Les impôts du clergé d'Amon ne sont pas destinés aux caisses royales et vice-versa : c'est chacun pour soi, en toute amitié.

Un coup d’œil rapide sur le gnomon placé dans la cour du temple vous informe que vous allez être en retard au rendez-vous. Vous vous empressez de gagner la salle de réunion où vous attend votre souverain pontife entouré d’une vingtaine de clercs très haut placés. Vous ne tardez pas à comprendre l’objectif de cette assemblée exceptionnelle : Pinedjem envisage d’épouser la demi-sœur du pharaon qui n’arrive pas à avoir d’enfant. Il compte ainsi hériter du trône et rassembler le Nord et le Sud entre ses mains.

L’idée est belle mais vous freinez des quatre fers : en cumulant les casquettes de grand prêtre et de pharaon, Penidjem provoquerait la fusion du domaine d’Amon au domaine royal. Vous en perdriez aussitôt toute votre autonomie ! Or vous tenez à vos privilèges comme à la prunelle de vos yeux.

Face à votre levée de boucliers, Pinedjem doit revoir à la baisse ses ambitions. Vous vous accordez sur un compromis : s’il devient pharaon, il devra abandonner en retour son titre de grand prêtre. Ainsi le clergé d’Amon conservera-t-il son rôle de contre-pouvoir.

Patatras : vous venez de rater une excellente opportunité de ressouder le pays ! En vous accrochant dur comme fer à vos privilèges, vous interdisez toute politique intelligente. L’ère de la Renaissance, ce n’est pas pour tout de suite !

Amon s’installe dans le delta (– 1030, Tanis)

Vous êtes un orfèvre de grand renom et votre atelier est attenant au palais de la capitale Tanis. Même s’il n’y a pas de quoi danser la carmagnole, le pays se redresse doucement. La politique énergique de Pénidjem a fini par porter ses fruits : il a su imposer son premier fils Psousennès au poste de pharaon tout en nommant son deuxième fils Menkheperrê au poste de grand prêtre d’Amon. Or les deux frères sont copains comme cochons. Et le plus beau dans l’histoire, c’est qu’ils resteront tous deux en place pendant plus de cinquante ans : un demi-siècle de vie commune qui ne sera perturbé que par quelques raids des Libyens !

Cette nouvelle harmonie se ressent jusqu’à Tanis : un magnifique temple à la gloire d’Amon y est en cours de construction. Et non loin de là, les tombeaux des pharaons s’accumulent dans la nouvelle nécropole qui

remplace l’ancienne Vallée des Rois thébaine. En faisant de Tanis la nouvelle capitale céleste, les pharaons entendent affaiblir l’autonomie des grands prêtres thébains.

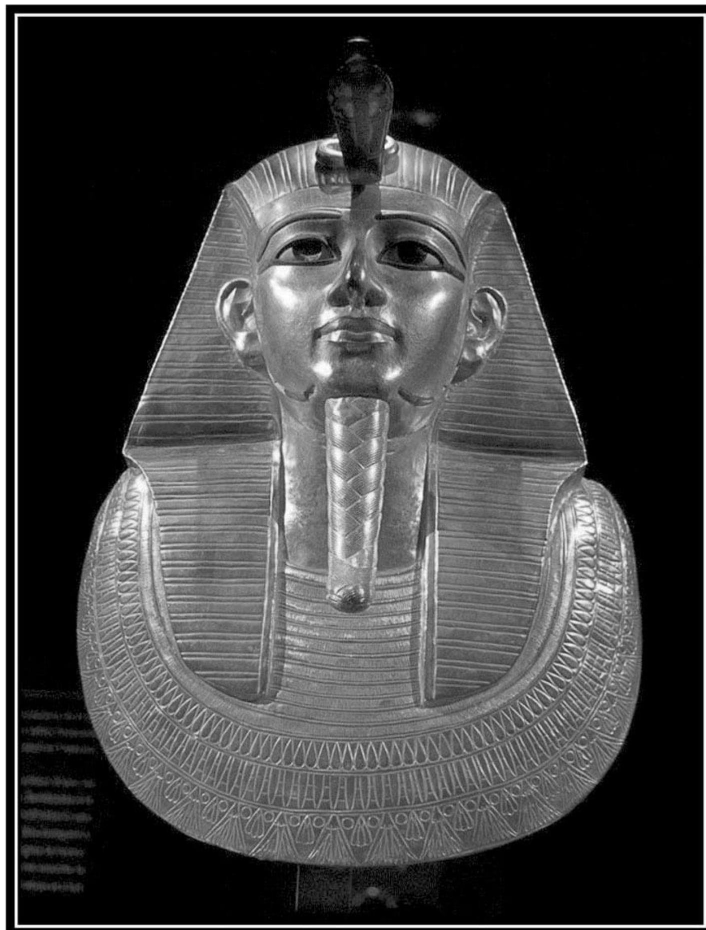


Figure 41. Masque funéraire de Psousennès Ier

Ce masque témoigne du regain de vitalité de l’Égypte sous la XXIe dynastie « tanite ».

Vous y employez tous vos talents d’orfèvre. Les pilleurs de tombe vous ont rendu un fier service : ils ont remis en circulation un trésor monumental qui était destiné à dormir éternellement dans les sépultures. Vous préférez ne pas savoir d’où vient l’or que vous avez entre les mains : nul doute que son origine n’est pas très catholique ! Vous restez très concentré sur votre ouvrage : il s’agit du masque funéraire qui accompagnera la momie de votre pharaon. Il apportera la preuve que votre époque n’est pas si dégénérée qu’on le dit.

Votre ambition de faire de Tanis la nouvelle Thèbes du nord va pourtant pâtir d'un handicap sévère : le lieu est moisi, au sens propre du terme. Le delta du Nil, trop humide, toujours menacé par les fortes crues, est impropre aux édifices durables : quelle idée d'y bâtir une nécropole destinée à braver l'éternité ! À terme, il n'y restera plus que les matériaux les moins périssables : les métaux. Votre masque funéraire en fera partie.

Le pays de Koush sort des radars
(– 1000, Napata)

Vous êtes une paysanne koushite habitant les environs de Napata, une bourgade positionnée à mi-chemin entre la troisième et la quatrième cataracte. Au temps du royaume de Kerma, on adorait là un dieu-bélier local dont tout le monde a oublié le nom. Les pharaons du Nouvel Empire ont cru y reconnaître le dieu Amon, associé au bélier dans sa forme Min. Depuis lors, Napata est devenu un centre religieux de premier plan, cœur spirituel du pays de Koush.

Longtemps votre ville a dû s'incliner face à la capitale Aniba, résidence du vice-roi de Koush. Mais depuis la chute de la XXe dynastie égyptienne, les pharaons ne s'intéressent plus du tout à vos contrées méridionales, trop éloignées du delta, trop rebelles. Livré à lui-même, le pays de Koush s'est divisé en petites principautés indépendantes, chaque ville vivotant dans son coin.

D'un point de vue culturel, vous restez égyptienne de la tête aux pieds : vous adorez les dieux égyptiens, vous croyez en l'immortalité de l'âme et en l'importance des accroches matérielles, vous respectez le pouvoir des hiéroglyphes et des amulettes. Vous n'êtes pas peu fière d'habiter à proximité du temple d'Amon qui attire tous les curieux des environs. Grâce à ce temple, Napata va prendre un ascendant spirituel sur l'ensemble du pays de Koush. Et un jour, c'est de là que se fera la reconquête de l'Égypte.

Le redressement se poursuit
(– 970, de Tanis à la Palestine)

Vous êtes un fantassin libyen de l'armée égyptienne et vous êtes excité comme une puce : vous vous apprêtez à partir pour l'aventure de votre vie. Objectif : la Palestine. Les soldats égyptiens n'y ont plus mis le pied depuis bientôt deux siècles ! Cette terre est redevenue largement mystérieuse : seuls quelques marchands et diplomates continuent d'y entretenir un lien ténu avec le Proche-Orient. Votre pharaon Siamon a décidé qu'il était grand temps d'y restaurer la loi égyptienne.

Le royaume d'Égypte se porte de mieux en mieux. Les migrations engendrées par l'arrivée des Peuples de la Mer sont arrivées à leur terme : enfin ! Le monde antique est devenu méconnaissable : partout de nouveaux peuples ont remplacé les anciens. L'Égypte et la Mésopotamie elles-mêmes ont dû accueillir des flots d'étrangers : sur le Haut-Euphrate, les Araméens concurrencent dorénavant les Akkadiens ; et dans le delta du Nil, les Libyens constituent aujourd'hui une minorité très implantée.

Libyen de corps, vous n'en êtes pas moins égyptien de cœur. Vous êtes résolu à défendre votre pays d'adoption contre vos frères restés nomades. La puissance de l'armée égyptienne repose beaucoup sur votre vaillance : les soldats égyptiens pure souche sont vraiment devenus trop mous du genou.

Jusqu'à présent, votre mission consistait surtout à guetter l'arrivée des pillards depuis les tours de guet positionnées à l'occident du delta. Mais depuis quelques années, vous n'avez plus beaucoup d'ennemis à vous mettre sous la dent. Siamon a décidé de mieux utiliser vos talents : pour la première fois depuis deux siècles, l'armée égyptienne est de nouveau à l'offensive !

Vous empruntez la route côtière du Sinaï et vous parvenez sans encombre aux confins méridionaux de Canaan. L'objectif n'est pas de tout reconquérir : vous n'en êtes pas encore là ! Il s'agit seulement de progresser pas à pas en profitant des rivalités entre les autochtones.

Les anciens Cananéens ont pratiquement disparu du paysage : au nord, les Phéniciens sont devenus les nouveaux maîtres du Liban et les Araméens les nouveaux maîtres de la Syrie intérieure. Au sud, ce sont les Philistins qui occupent la bande côtière tandis que les Israélites se contentent de l'intérieur des terres.

Ces derniers sont dirigés depuis peu par une petite caste dominante étrangement monothéiste : les Hébreux. Leur roi David s'est montré

particulièrement vigoureux : il s’est emparé du royaume d’Edom situé aux frontières de la Palestine et du Sinaï. Vous avez pour mission de contrecarrer cette expansion.

Impressionné par votre armée, le nouveau roi d’Israël Salomon décide de négocier avec vous plutôt que de vous faire la guerre. Si vous l’aidez dans sa guerre contre les Philistins, il vous cédera l’Edom de son plein gré.

C’est ainsi que vous poursuivez votre campagne plus au nord jusqu’à une ville appelée Gezer : c’est là que commencent les choses sérieuses. Alliés aux Hébreux, vous assiégez la cité tenue par les Philistins. Au signal, vous vous lancez à l’assaut de ses fragiles murailles. Malgré la pluie de flèches qui s’abat sur vous, vous parvenez jusqu’au chemin de ronde où vous commencez le carnage.

La cité tombe avant la nuit. Siamon n’a pas les moyens d’en faire un avant-poste égyptien, mais son action aura marqué les esprits : dorénavant, tout le monde sait que l’Égypte est de retour sur la scène proche-orientale. L’Edom est devenu un royaume client dans la plus pure tradition du Nouvel Empire, Israël vous est redevable, et les Philistins sont affaiblis.

À présent, tous les espoirs sont permis : grâce à vous, on s’achemine à grands pas vers un « Quatrième Empire » égyptien. Hélas celui-ci restera trop éphémère pour en porter le nom…

Un fragile sursaut :
l’âge d’or des Libyens (950 – 820)

Le coup de force des Libyens
(de – 945 à – 931, Bubastis)

Vous êtes Sheshonq, général en chef des armées du pharaon Psousennès II, le successeur de Siamon. Comme beaucoup de haut gradés, vous êtes d’origine libyenne : votre famille est implantée depuis belle lurette à Bubastis, une ville du delta située à mi-chemin entre Tanis et Memphis.

Grâce à ses actions au Proche-Orient, Siamon a bien failli relancer une nouvelle ère de prospérité, mais le destin s’acharne : il n’a pas réussi à engendrer d’héritier mâle. Le grand prêtre d’Amon Psousennès II, un membre plus éloigné de la famille royale, en a profité pour récupérer le trône.

Sur le papier, tout est pour le mieux : l’Égypte est dirigée par une seule et unique personne depuis la Méditerranée jusqu’à la cataracte. Le problème, c’est que les Égyptiens ont pris goût au concept de Double-Pays : les cent vingt années de gestion binomiale entre le pharaon de Tanis et le grand prêtre de Thèbes ont exacerbé les différences culturelles entre Haute et Basse-Égypte. On se croirait revenu deux mille ans en arrière, aux tout débuts de l’Histoire de l’Égypte !

Tandis que le mécontentement grandit à l’intérieur, l’influence de l’Égypte sur le pays de Canaan s’effrite : Salomon profite de l’apathie du pharaon pour récupérer le royaume d’Edom. Les nomades libyens eux-mêmes commencent à reprendre leurs razzias dans le delta occidental.

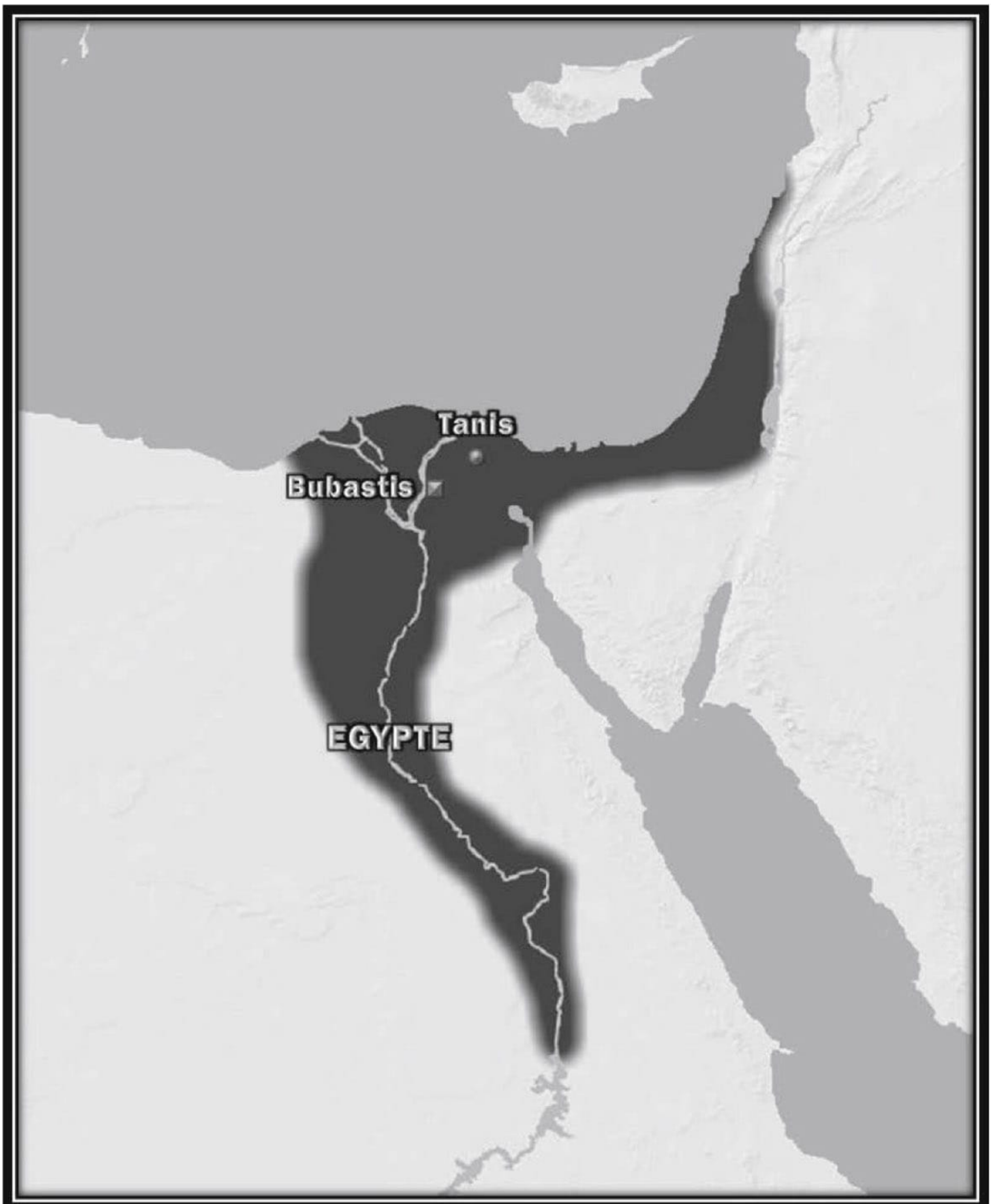


Figure 42. L'Égypte sous Sheshonq Ier (vers – 920)

L'armée du nord a l'impression d'être abandonnée : les soldats et les officiers regrettent amèrement l'époque du grand Siamon qui s'engageait

personnellement à la tête de ses hommes, à l'image des grands pharaons du Nouvel Empire. Par touches discrètes, vous entretenez ce climat de suspicion à l'égard du nouveau roi. Et lorsque vos hommes excédés vous proclament pharaon, vous vous empressez d'accepter. C'est presque trop facile : la moitié de vos officiers sont des Libyens acquis à votre cause ; et quand on tient l'armée, on tient le pays.

Ainsi naît la XXIIe dynastie. Vous faites de votre ville de Bubastis la nouvelle capitale pour assurer vos arrières, tout en conservant Tanis en tant que nécropole royale. Vous placez toute votre famille aux postes-clés de l'État aux dépens des Égyptiens pure souche : finalement, les Libyens auront réussi à conquérir l'Égypte, mais en douceur, de l'intérieur. Dans le même temps, vous parvenez à imposer votre frère au poste de grand prêtre d'Amon, assurant la cohésion du Double-Pays.

À présent, tout est en place pour entreprendre la reconquête du Proche-Orient. C'est triste à dire, mais il vous faut pratiquement repartir de zéro ! Heureusement, vous bénéficiez d'une circonstance très favorable : en Canaan, le royaume israélite vient de se diviser en deux parties, Juda au sud et Israël au nord. La lutte entre ces deux rivaux vous sert de tremplin : avec l'aide d'Israël, vous réglez son compte au royaume de Juda qui devient votre vassal, puis vous vous avancez jusqu'à Megiddo. Votre objectif est de restaurer l'emprise de l'Égypte sur les principaux ports commerciaux de la côte : c'est chose faite lorsque le roi de Byblos en personne vient vous jurer sa loyauté.

Cette fois c'est sûr : on sent revenir les plus beaux jours du Nouvel Empire. Les richesses du Proche-Orient sont de retour dans les temples égyptiens, annonçant le début d'une nouvelle ère. Depuis cent trente ans qu'on l'annonce, elle va bien finir par arriver ! D'autant que vous ne vous en tenez pas là : vous lancez vos armées en direction des oasis pour en chasser les Libyens et rétablir la sécurité en Haute-Égypte. Puis vous matez les rebelles nubiens qui bloquaient les flux commerciaux autour de la deuxième cataracte, restaurant les contacts avec le pays de Koush qui vous salue bien bas.

À la fin de votre règne grandiose, l'Égypte est méconnaissable : elle a pratiquement retrouvé ses frontières du Nouvel Empire et semble prête à reprendre ses grandes constructions mises en stand-by depuis le règne de Ramsès III. La réalité, pourtant, sera bien différente…

Le taureau sacré (– 925, Memphis)

Vous êtes un brave paysan du delta âgé de vingt ans. Vous avez épousé une ravissante jeune fille du village voisin que vous avez rencontrée à l'occasion d'une fête locale. Vos premiers jours ensemble ont été fantastiques, mais très vite, votre femme a commencé à s'assombrir. Vous ne pouvez pas lui en vouloir car vous êtes un peu coupable. C'est délicat à dire mais… il s'avère que vous êtes impuissant. Vous avez eu recours à tous les subterfuges : amulettes, sortilèges, herbes médicinales, offrandes au temple voisin, postures exotiques, virées dans le foin des granges ou sur la table de cuisine de la belle-mère… en vain.

Votre orgueil masculin en a pris un sacré coup ; mais finalement, c'est votre femme qui en souffre le plus. Comme toutes les Égyptiennes, elle a grandi dans l'idéal d'une famille nombreuse et épanouie. Une femme qui ne peut pas enfanter ni éduquer sa progéniture perd toute fonction sociale. Votre tendre épouse est devenue une bête sauvage : tous les soirs, elle vous accueille par un flot d'insultes. La dernière fois, elle vous a littéralement vidé la marmite de bouillon sur la tête. Il faut faire quelque chose de toute urgence. Vous finissez par ravaler votre orgueil en acceptant la proposition de votre épouse : partir en pèlerinage à Memphis pour solliciter l'aide du dieu Apis.

Apis est le dieu de la fertilité masculine et de la puissance sexuelle. Fort logiquement, le taureau constitue le véhicule exclusif de son ba, et ce depuis les premiers âges de la civilisation égyptienne. Cependant, un glissement tout à fait singulier a fini par s'introduire : Apis s'incarne aujourd'hui dans un seul et unique taureau qui demeure son enveloppe charnelle jusqu'à sa mort. Après quoi, Apis choisit un nouveau réceptacle parmi les nouveau-nés de la gente bovine.

Ce sont les prêtres de Ptah qui ont pour mission de repérer l'heureux élu : l'animal doit posséder un croissant blanc sur le front, un scarabée sous la langue, un vautour sur le dos, et les poils de queue en fourche. Autant dire que cela restreint considérablement les candidats ! Cela ôte l'herbe sous le pied des illuminés qui croiraient voir Apis dans leur pré : pour le rencontrer, il faut aller jusqu'à Memphis qui est son lieu de résidence. Par ce biais, le clergé de Ptah augmente son emprise sur ses ouailles.

La mort d'un taureau Apis est l'occasion d'un deuil national qui dure soixante-dix jours. Il s'ensuit une longue procession à travers tout le pays destinée à présenter le nouvel Apis aux yeux de la population. Hélas, cela n'arrive pas tous les jours : un taureau choyé comme l'est Apis peut vivre jusqu'à vingt-cinq ans. On n'assiste à cette fête que deux fois dans sa vie tout au plus. Vous devrez vous contenter de la fête annuelle de Memphis, moins démonstrative.

Lorsque vous mettez le pied dans cette vieille cité, vous êtes aussitôt séduit : on y ressent tout de suite l'immense prestige d'un passé antédiluvien. Nulle autre ville d'Égypte ne bénéficie de la même aura, pas même Thèbes : elle fut la capitale des grands pharaons de jadis, ces dieux bâtisseurs de pyramides descendus sur Terre pour y apporter la paix et la prospérité. Les mille six cents ans qui vous en séparent vous les font paraître plus merveilleux encore : en marchant dans les rues de Memphis, vous avez l'impression d'arpenter une terre sacrée.

Les mesures de Sheshonq ne sont pas étrangères au renouveau de cette capitale historique. Il a considérablement embelli le temple de Ptah et il a ménagé un lieu pour la momification du taureau Apis afin qu'il puisse acquérir les pouvoirs de résurrection d'Osiris. Avec une attention pareille, le dieu de la virilité se retrouve dans les meilleures dispositions : vous avez un réel espoir qu'il accède à votre demande.

Vous arrivez au premier jour de la fête d'Apis. Le taureau sacré est promené dans les rues, escorté par les prêtres de Ptah. Entre les cornes du taureau a été placé un disque en or qui représente Rê, le dieu suprême des anciens temps. Apis est devenu une divinité extrêmement complète : il représente la Création par le biais de Ptah, la Vie par le biais de Rê, et la Résurrection par le biais d'Osiris.

Vous essayez de vous approcher le plus près possible du cortège : vous êtes à deux doigts de toucher la divinité ! Votre femme n'est pas en reste : conformément à la tradition, elle soulève sa jupe à son passage pour lui montrer son sexe. Ainsi suscitera-t-elle le désir d'Apis, un désir qu'il s'empressera de vous communiquer.

À l'issue de la fête, vous vous sentez fort comme un taureau. Le soir même, dans votre chambre d'auberge, vous vous empressez de mettre votre fièvre en application… C'est peine perdue : vous n'arrivez à rien, comme

d'habitude, et vous en pleurez comme un bébé. Apis devait avoir la tête ailleurs, encore une fois…

La déesse chatte (– 900, Bubastis)

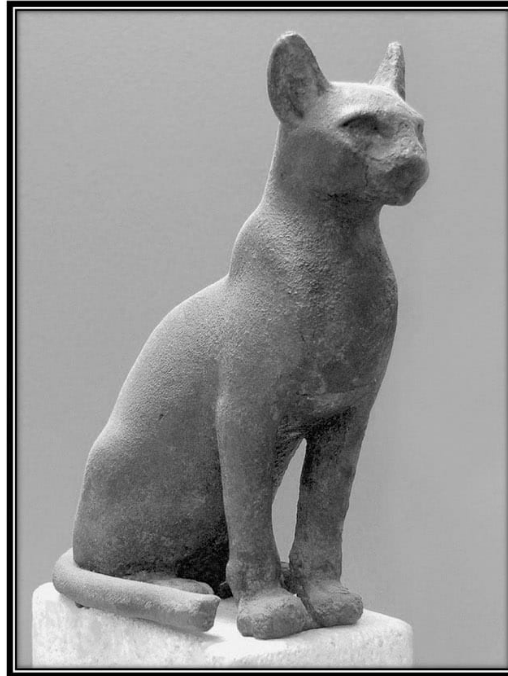


Figure 43. Statuette de chat

Le culte de Bastet prend de l'essor à partir du règne de Sheshonq Ier.

Vous êtes une danseuse musicienne du clergé de Bastet. Cette déesse jusqu'alors mineure a été remise sur le devant de la scène depuis que Sheshonq a fait de Bubastis (*Per-Bastet* : « la Maison de Bastet ») la nouvelle capitale du royaume. En tant que déesse du foyer, elle est étroitement associée à la féminité ; car la place des femmes est à la maison, bien entendu. Même si certaines d'entre elles ont pu jouer un rôle de premier plan en politique, la culture patriarcale héritée des premiers âges n'a pas été complètement abandonnée. Les peintures elles-mêmes affichent ouvertement cette différence de fonction : les femmes d'intérieur aux cheveux longs et au teint pâle d'un côté, les hommes d'extérieur aux cheveux courts et au teint mat de l'autre.

Si certaines femmes ambitieuses s'accommodent mal de cette domination masculine, la plupart sont satisfaites de cet état de fait : la séparation entre

les domaines de l'homme et de la femme est inscrite jusque dans Mâat, la Règle divine. Comme dans la plupart des civilisations de votre époque, c'est un élément fondamental de votre culture. Toutes les fonctions les plus prestigieuses sont réservées aux hommes, que ce soit dans le domaine politique, militaire, ou religieux.

Les hommes vous concèdent tout de même un rôle fondamental dans la bonne marche du royaume : celui de la procréation. Les déesses de la fertilité et de l'enfantement sont représentées sous de nombreuses formes et de nombreux noms, au cas où l'une d'entre elles ferait sa tête de mule. Parmi les plus connues il y a Hathor, la déesse-vache ; Taouret, la déesse-hippopotame ; et Bastet, la déesse-chatte.

En chassant les rats qui viennent dévorer les réserves de grain, la chatte est la protectrice du foyer. Et comme le foyer est le domaine gardé de la femme, c'est aussi le symbole de la féminité. De là, il n'y a qu'un pas vers la notion de fécondité. Bastet représente tous ces aspects à la fois.

Le clergé de Bastet rassemble plus de femmes que n'importe quel autre temple : les fêtes requièrent un grand nombre de danseuses, de chanteuses et de musiciennes qui viennent agrémenter les cortèges. Par chez vous, les cérémonies sont plus chamarrées qu'ailleurs : il y a du son et de la couleur, il y a du rire et de la liesse. Bastet en est venue à symboliser la danse, la musique et la joie. Vous vous laissez volontiers enivrer par votre divine fanfare, dansant et jouant des claquettes jusqu'à l'épuisement. Le plaisir du public est votre meilleure récompense.

Le regain de popularité de votre déesse est en train de renforcer l'aura de la race féline. Certains Égyptiens en deviennent complètement gagas ! Les familles les plus aisées n'hésitent pas à momifier leurs félins de compagnie pour pouvoir les retrouver dans l'au-delà ! Affolant quand on sait que la majorité des gens ne peuvent même pas s'offrir cette immortalité pour eux-mêmes…

Sous le règne d'Osorkon, fils de Sheshonq, l'Égypte traverse une période de prospérité relative. Le pays est en paix et l'embellissement du temple de Bastet est le meilleur témoignage de votre nouveau dynamisme. Et pourtant, on n'a pas encore retrouvé la vigueur artistique des temps anciens. Comme les Hyksos avant eux, les Libyens tendent à délaisser les constructions monumentales destinées aux dieux d'Égypte : il n'y a guère que Bastet et Apis qui poursuivent leur essor. Qui plus est, les ouvrages du

delta s’abîment vite, condamnés par l’humidité et les inondations : un pharaon qui choisit de mettre en valeur la Basse-Égypte fait un très mauvais pari sur l’avenir.

Enfin, le contrôle sur le Proche-Orient s’avère beaucoup plus fragile qu’escompté : les nouveaux peuples sont plus puissants et plus belliqueux que ceux des temps jadis. Voyant son emprise s’éroder comme une peau de chagrin, Osorkon a voulu y retourner à la tête d’une grande armée, en vain : il a subi une défaite humiliante face au royaume de Juda. Les Égyptiens continuent de faire leur petit commerce sur les ports levantins mais ils ne peuvent plus y imposer leur loi.

C’est triste à voir : l’Égypte n’a pas pris la mesure des bouleversements survenus à la fin de l’âge du bronze. Face à ces difficultés nouvelles, elle va choisir de se rétracter sur les pratiques des temps anciens, celles qui avaient fait leurs preuves, sans comprendre qu’elles ne sont plus adaptées à l’époque moderne. En refusant la nouveauté, elle ne va faire qu’amplifier son retard. L’époque sereine que vous traversez n’est qu’une respiration fragile avant la rechute.

Le clergé d’Amon se rebiffe (de – 875 à – 870, Thèbes)

Vous êtes Harsiesi, grand prêtre d’Amon et neveu du pharaon Takelot. Il vous a placé à ce poste dans le but de contrôler la turbulente population de Haute-Égypte. Depuis que la XXIIe dynastie est au pouvoir, les Thébains s’estiment lésés : leur ville n’est plus que l’ombre d’elle-même, humiliée par la vitalité de Tanis et de Bubastis. Ils aspirent à retrouver la première place.

Vous vous retrouvez dans une posture difficile : au sein même du clergé d’Amon, les gens ne vous apprécient guère. Vos origines libyennes n’aident pas à créer un climat de confiance : les Égyptiens sont racistes, par Osiris ! Pour éviter les révoltes, vous êtes contraint de réclamer des subventions astronomiques de la part de votre oncle : l’entêtement de vos ouailles est en train de plomber les ressources du royaume, elles-mêmes raréfiées par la perte du Proche-Orient.

Vous comprenez que le système est en bout de course : lorsqu’Osorkon II succède à Takelot sur le trône d’Égypte, vous vous proclamez roi de Thèbes dans la foulée, officialisant la scission du Double-Pays. Vous continuez de reconnaître la suzeraineté du pharaon de Bubastis, mais ce n’est plus qu’un hommage symbolique.

Osorkon II est condamné à prendre acte du fait accompli, conscient que la séparation entre le Nord et le Sud s’est enracinée dans les mœurs. Votre coup d’éclat aura permis d’apaiser les revendications du Sud, mais à quel prix ! L’éclat du renouveau est déjà derrière vous.

Un royaume éclaté : l'Égypte au fond du gouffre (820 – 720)

Une bombe à fragmentation (– 820, de Thèbes à Léontopolis)

Vous êtes Pétoubastis, fils du pharaon Takelot II, et on ne vous félicite pas : vous êtes l'instigateur du pire effondrement que l'Égypte ait jamais connu. Ce n'est pas que tout allait bien avant votre arrivée, mais tout de même : il n'y avait pas de quoi en rajouter !

Vous avez commencé votre travail de sape à Thèbes, une ville idéale pour les fauteurs de troubles dans votre genre. Profitant des problèmes d'autorité du grand prêtre, vous avez lancé une insurrection pour obtenir le trône de Haute-Égypte. Après plusieurs années de guerre civile, vous avez fini par remporter la partie. Conformément à vos promesses vis-à-vis des insurgés, vous avez rejeté toute allégeance au pharaon : votre père ne règne plus que sur la Basse-Égypte.

Les Thébains vous considèrent aujourd'hui comme leur sauveur. S'ils savaient ce que vous pensez d'eux ! Vous méprisez royalement leur région piteuse à l'orgueil surdimensionné. La royauté thébaine n'est qu'un tremplin destiné à vous propulser sur le trône du Double-Pays : vous voulez devenir calife à la place du calife.

Vous n'osez tout de même pas attaquer votre propre père ; mais à sa mort, vous contestez l'autorité de son successeur qui n'est autre que votre

frère Sheshonq III. Aussitôt, le pays replonge dans une guerre civile particulièrement meurtrière opposant le Nord et le Sud.

Peu à peu, vous gagnez du terrain : vous imposez votre autorité sur les villes d'Hérakléopolis et de Memphis, puis vous pénétrez dans le delta. Vous êtes tout près de réunifier le royaume d'Égypte : la ville de Bubastis est là, toute proche, mais elle s'avère trop bien défendue. La mort dans l'âme, vous placez votre nouvelle capitale à Léontopolis, une ville modeste située non loin de là.

Sheshonq III ne règne plus que sur un petit bout de territoire situé aux confins du delta oriental : une complète humiliation ! Vous contrôlez la quasi-totalité du pays, légitimant ainsi votre prétention à devenir le nouveau pharaon d'Égypte : votre vigoureux coup de force marque le début de la XXIIIe dynastie.

Celle qui subsiste à Bubastis semble condamnée, et pourtant… Elle va subsister sur son petit lopin de terre pendant encore près d'un siècle ! Il faut dire que les Thébains n'apprécient pas du tout votre trahison : en installant votre capitale dans le delta, vous les avez tout simplement abandonnés. Ce coup dans le dos, ils ne sont pas près de l'oublier !

Les révoltes en Haute-Égypte combinées à la survivance de la XXIIe dynastie vont définitivement contribuer à vous décrédibiliser : bientôt, d'autres ambitieux fonderont leurs propres dynasties dans tout le pays. Vos successeurs ne seront que des ectoplasmes aux pouvoirs pitoyables. Au lieu d'unifier l'Égypte, vous n'avez fait qu'accélérer sa décomposition. Toutes nos félicitations !

L'anarchie libyenne (– 790, Moyenne-Égypte)

Vous êtes un paysan de Moyenne-Égypte, ou tout du moins, c'est l'une de vos activités. Avec la famine qui sévit régulièrement dans le pays, il s'agit d'être débrouillard pour s'en sortir. L'État-Providence égyptien n'est plus qu'un lointain souvenir : le pharaon n'est plus en mesure de redistribuer le grain dans un pays qu'il ne contrôle plus vraiment. Et d'ailleurs, de quel pharaon parle-t-on ? Celui de Bubastis ou celui de Léontopolis ? Les deux compères se livrent à des luttes acharnées pour imposer leur autorité sur les

différentes provinces du royaume : au final, leur pouvoir ne cesse de s’affaiblir.





Figure 44. Ioupout II, pharaon de Léontopolis

En cette période d'anarchie libyenne, les attributs pharaoniques ont presque entièrement disparu.

Un peu partout dans le pays, des chefferies libyennes imposent leur loi, régnant sur leur ville et sur les territoires agricoles avoisinants. Ils prêtent mollement allégeance à l'un ou à l'autre pharaon, jouant de leur rivalité pour faire monter les enchères. C'est comme si le mode de fonctionnement tribal de ces anciens nomades, mis en sourdine par la vigueur de Sheshonq Ier, avait fini par refaire surface. Vous n'y comprenez plus rien, et vous n'êtes pas le seul : cette époque très sombre sera appelée « l'anarchie libyenne ».

La situation en Haute-Égypte n'est pas beaucoup plus reluisante : la foire d'empoigne pour le poste de grand prêtre d'Amon se poursuit depuis bientôt trente ans. En implantant sa capitale dans le delta, la XXIIIe dynastie a perdu sa légitimité à imposer son poulain sur le Saint-Siège.

Partout les guerres se succèdent, faisant des ravages parmi les paysans. Faute de main-d'œuvre, de nombreuses terres retournent à la friche, ce qui ne favorise pas le retour à l'équilibre alimentaire. Les fluctuations des crues du Nil se font cruellement ressentir : les greniers royaux et les greniers d'Amon ne sont plus là pour compenser les années maigres. Aujourd'hui c'est chacun pour soi, comme à la vieille époque des cités-États.

En ce moment, vous êtes en train d'enjamber des monceaux de cadavres. Une bataille a eu lieu la veille, mais vous ignorez jusqu'à l'identité des belligérants. Les morts du clan vaincu ont été laissés là en plein champ, à la merci des corbeaux et des vers. Dépouillés de leurs enveloppes charnelles, ils deviendront bientôt des ombres errantes. Il n'y a même plus de respect vis-à-vis de l'immortalité de l'âme.

Vous espérez trouver sur les corps des amulettes dissimulées ou des fragments de métal oubliés par les vainqueurs. Vous êtes devenu un pilleur de cadavres et même si cela vous dégoûte, vous le faites en pensant à votre femme et à vos enfants. En revendant ces petits objets, vous obtiendrez le

complément indispensable qui vous permettra de tenir jusqu’à l’année suivante.

Les épouses d’Amon (– 770, Thèbes)

Vous êtes une Divine Adoratrice d’Amon : vous êtes le lien sacré qui connecte le peuple d’Égypte à la déesse Mout, épouse d’Amon. En cette période de guerres très masculines, les gens ont plus que jamais besoin de sa douceur. Vous donnez un peu de baume au cœur des Thébains. Votre rôle politique en vient à contrebalancer celui du grand prêtre d’Amon.

La Troisième Période Intermédiaire

-1080

Smendès	Fondation de la XXIe dynastie, capitale à Tanis
Le pharaon de Tanis et le grand-prêtre de Thèbes : 2 pôles de pouvoir en bonne entente	
Siamon	Retour de l'influence égyptienne en Palestine Les Libyens à tous les postes-clé de l'armée

-945

Sheshonq Ier	Fondation de la XXIIe dynastie « libyenne », capitale Bubastis Consolidation de l'emprise au Levant et en Nubie Un trop bref apogée
Osorkon Ier	L'emprise sur le Levant se délite rapidement
Takélot Ier	
Osorkon II	Le grand-prêtre de Thèbes se proclame roi Grande autonomie de la Haute-Egypte
Takélot II	

-820

Le roi de Thèbes tente de renverser le pharaon et fonde la XXIIIe dynastie, qui côtoie la XXIIe dans le delta. Début d'une longue guerre civile, apparition de chefferies autonomes, « anarchie libyenne ».

-750

La fonction de Divine Adoratrice est censée se transmettre de mère en fille ; mais dans le même temps, vous devez rester vierge. Vous préférez ne pas savoir qui a conçu un truc pareil ! Dans la théorie, vous avez la possibilité de choisir votre fille adoptive ; mais en pratique, de nombreuses voix chuchotent à vos oreilles pour orienter votre choix. Le plus influent est le pharaon de Léontopolis : vous constituez comme sa projection en Haute-Égypte, son ultime ancrage en terre thébaine. Grâce à vous, ce pharaon peut combler sa perte de contrôle sur le grand prêtre de Thèbes. Vous êtes là pour cautériser la scission entre le Nord et le Sud.

Votre prestige n’est pas près de péricliter : les Divines Adoratrices continueront de tenir le haut du pavé pendant les siècles à venir, et même les plus grands pharaons devront composer avec vous.

Le pays de Koush s’invite dans la danse (de – 760 à – 747, Napata)

Vous êtes Kachta, roi de Koush. Vous venez d’hériter d’un royaume prospère : vos prédécesseurs sont parvenus à réunifier le pays de Koush de la troisième à la cinquième cataracte.

Tout a commencé fort modestement : les premiers rois ne régnaient que sur Napata et ses environs. Ils formaient alors une simple chefferie parmi tant d’autres, mais avec un atout déterminant : le sanctuaire d’Amon se trouvait sur leur territoire. Il leur a permis de nouer plus facilement des alliances avec les chefs voisins pour écraser les plus récalcitrants.

Aujourd’hui, votre ville de Napata est devenue la nouvelle Kerma : c’est la capitale d’un royaume prospère qui s’étend sur les rives du Nil soudanais. Égyptien dans l’âme, vous vous affichez comme un fils de Rê et vous aspirez à devenir le nouveau pharaon des temps modernes. Pour cela, il vous faut conquérir votre grande sœur spirituelle : l’Égypte.

Vous bénéficiez d’un concours de circonstances extrêmement favorable : le royaume d’Égypte, scindé en deux dynasties rivales, miné par les prétentions des chefs libyens et du clergé d’Amon, est plus faible que jamais. Il présente un spectacle affligeant alors même que vous êtes au sommet de votre puissance. Dès votre avènement, vous décidez de partir à la conquête du Nord.

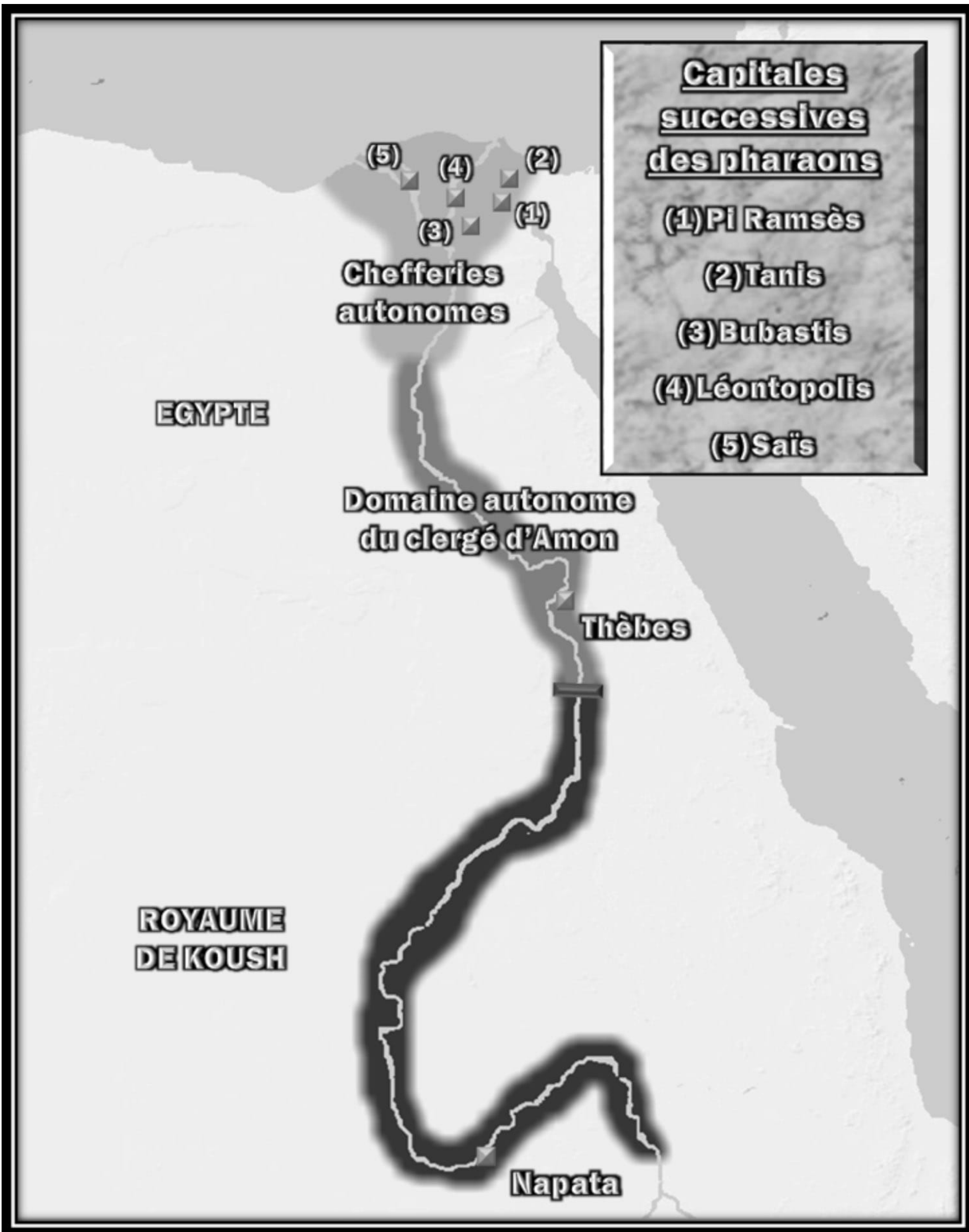


Figure 45. La Troisième Période Intermédiaire (vers – 750)

Vous devez d'abord conquérir la Nubie, cette contrée ombrageuse qui s'étend de la troisième à la première cataracte. L'époque où Ramsès II y construisait ses temples d'Abou Simbel est loin derrière vous : la région, redevenue sauvage, a retrouvé son statut de barrière séparant le royaume de Koush du royaume d'Égypte. Les chefs nubiens y sont particulièrement hostiles mais ils souffrent d'un gros défaut : ils sont divisés.

Fort d'une armée nombreuse et bien entraînée, vous parvenez à faire rentrer dans le rang ce peuple turbulent. Vous vous retrouvez bientôt aux portes de l'Égypte. Désemparé, le grand prêtre de Thèbes doit assurer seul ses défenses : les pharaons du nord, trop occupés à lutter contre les chefferies du delta, sont dans l'incapacité de lui venir en aide. Vous entrez victorieux dans Éléphantine et vous vous proclamez aussitôt « roi de Haute et de Basse-Égypte, Seigneur des Deux Terres ».

Entre nous, c'est un peu prématuré : Thèbes n'est pas encore entre vos mains. Mais votre action va faire l'effet d'une bombe en Égypte. Les pharaons de la XXIIIe dynastie vont perdre le peu d'autorité qu'il leur restait. Partout des chefs vaniteux vont s'ériger en ultime rempart face à vos troupes, proclamant leur indépendance vis-à-vis de l'autorité pharaonique. Le royaume d'Égypte va se désagréger sous vos yeux ébahis, vous facilitant singulièrement la tâche. Vous allez mourir avant de pouvoir en profiter, mais votre successeur Piankhy ne se privera pas de mettre tout le monde d'accord en écrasant toute cette chienlit.

Une coalition trop tardive
(– 727, Saïs, Basse-Égypte)

Vous êtes Tefnakht, roi de Saïs, l'une des principales cités du delta occidental. Vous êtes à la tête d'une chefferie comme il en existe tant d'autres dans le pays, et vous avez mollement juré fidélité au pharaon de la XXIIIe dynastie. Celui-ci se retrouve tellement affaibli que vous avez pu attaquer vos voisins en toute impunité : aujourd'hui vous contrôlez toute la moitié occidentale du delta. Vous êtes devenu l'une des principales puissances de l'Égypte.

Pourtant la principale menace vient du sud : depuis une vingtaine d'années, le roi de Koush ne cesse de rogner le territoire égyptien. Après

s’être emparé de Thèbes, Piankhy ambitionne de redescendre le Nil jusqu’au delta.

Partout des puissances locales se sont constituées pour protéger leur petit lopin de terre : la notion de solidarité a complètement disparu sur les bords du Nil. On recense aujourd’hui six principaux royaumes qui résistent toujours à l’envahisseur : du sud au nord s’égrènent celui de Lycopolis (Assiout), d’Hermopolis Magna, d’Hérakléopolis, puis dans le delta celui de Tanis (XXIIe dynastie), celui de Léontopolis (XXIIIe dynastie) et le vôtre. À ceux-là s’ajoutent d’innombrables chefferies mineures qui n’obéissent plus à personne.

La plupart de ces royaumes sont dirigés par des chefs libyens : ce sont eux qui défendent l’Égypte face à la menace des Koushites. Et les Égyptiens dans tout ça ? Ils sont en dessous de tout. L’heure de la curée a sonné.

Lorsque Piankhy s’empare du royaume d’Assiout, vous comprenez que vous allez tous sombrer les uns après les autres si vous continuez à vous crêper le chignon : il faut à tout prix vous unir pour mener la bataille finale. Fort de vos larges conquêtes, vous parvenez à convaincre les pharaons de Tanis et de Léontopolis de vous laisser mener une armée coalisée en vue de reconquérir le sud.

Hélas les royaumes de Moyenne-Égypte vous lâchent au dernier moment : les Koushites vous infligent une raclée mémorable et vous repoussent dans le delta. Vous vous empressez de rentrer à Saïs pour y organiser les défenses pendant que Piankhy règle leur sort aux pharaons de Tanis et de Léontopolis. Vous devenez le dernier bastion encore indépendant et vous le sanctionnez en vous proclamant pharaon à votre tour, fondant la XXIVe dynastie.

Vous faites pâle figure face à Piankhy qui gouverne la quasi-totalité de l’Égypte. Sans vouloir vous froisser, il mérite beaucoup plus que vous le titre de pharaon. Sa dynastie koushite est en train de s’imposer comme la XXVe dynastie égyptienne. Votre lignée est condamnée à très court terme : la XXIVe dynastie sera l’une des plus éphémères de l’Histoire de l’Égypte, comme un dernier baroud d’honneur aussi vain que pitoyable.

La dynastie koushite : men in black (720 – 660)

Un royaume pacifié dans toute sa longueur (– 716, Basse-Égypte)

Vous êtes un soldat koushite au service du pharaon Piankhy. Depuis une dizaine d’années, vous rongez votre frein : le glorieux conquérant de l’Égypte, satisfait de son œuvre, s’est replié sur Napata pour y finir ses jours dans le calme et la tranquillité. Et pourtant il restait encore beaucoup à faire ! Piankhy a laissé en place de nombreux vassaux, prolongeant cette pratique dangereuse qui avait été instaurée par les Libyens. Fatalement, ces roitelets ont succombé au péché d’orgueil : ils ont commencé à attaquer les voisins en vue d’agrandir leur pitoyable territoire. C’est triste à dire, mais la suzeraineté koushite n’a pas fondamentalement changé la donne en terre d’Égypte : le pays est toujours en proie à la guerre civile. Trop vieux pour retourner au combat, Piankhy laisse faire alors même que vous rêvez d’en découdre.

Le plus dangereux d’entre tous est assurément Tefnakht, le pharaon autoproclamé de la XXIVe dynastie qui règne à Saïs. Il a profité de cette apathie pour conquérir une grande partie du delta et obtenir la soumission des roitelets de Tanis et d’Hérakléopolis. Aujourd’hui son royaume est devenu puissant : il menace de rejeter son serment de vassalité et de reconquérir l’Égypte à son profit.

Heureusement, Piankhy choisit de mourir au bon moment. Son demi-frère Chabaka, héritier du trône, se montre d’emblée beaucoup plus

agressif. Dès sa première année de règne, vous repartez vers le nord pour une nouvelle campagne militaire qui vous rappelle bien des souvenirs : il y a douze ans, du temps où Piankhy osait encore sortir son arme, vous participiez tout jeunot à la conquête du delta.

Entre les deux pharaons, c'est un changement complet d'ambiance : Piankhy vous demandait de vous purifier avant chaque combat afin d'obtenir l'assentiment des dieux. Il exigeait que vous fassiez preuve de retenue à l'égard des vaincus afin de respecter la conformité avec Mâat. C'était un homme dévot, encore plus égyptien qu'un Égyptien pure souche ! Chabaka, pour sa part, taille droit devant sans faire aucun quartier : c'est un vrai guerrier, pragmatique et efficace. Son but est d'anéantir l'ennemi afin de lui ôter toute envie de rébellion.

Au fur et à mesure de votre progression, les roitelets égyptiens sont déposés de leur trône les uns après les autres. Cette véritable croisière qui n'amuse personne s'achève par la confrontation finale avec le fils de Tefnakht. Chabaka lui inflige une punition dont il se souviendra : le rebelle est brûlé vif, ce qui met fin à la XXIVe dynastie.

C'est fait : l'Égypte est pacifiée, et pour de bon ! L'âge d'or des Koushites peut commencer. Hélas il sera encore plus bref que celui des Libyens : le royaume d'Égypte va continuer à subir des bouleversements multiples, avec des petits hauts et de très grands bas.

Des pyramides en terre koushite
(– 690, Napata)

Vous êtes une Koushite, épouse d'un gouverneur qui administre une petite ville méridionale du double royaume de Koush-Égypte. En redescendant jusqu'à la Méditerranée, vos pharaons n'ont pas pour autant délaissé leur terre d'origine. Ils arborent sur leur front un double uraeus pour afficher cette cohabitation féconde.

Il y a quelques mois, vous êtes tombée malade. Voyant votre état se dégrader de jour en jour, votre mari a pris la décision de vous emmener jusqu'à la capitale Napata afin d'y trouver un guérisseur digne de ce nom.



Figure 46. La pyramide de Pïankhy à Napata

Lorsque vous débarquez dans la ville, vous êtes aussitôt impressionnée par les fastes du lieu. Que la ville a changé en trente ans ! La dernière fois que vous avez arpenté ses rues, vous n'étiez encore qu'une enfant. La conquête de l'Égypte est passée par là : Napata accapare aujourd'hui l'essentiel du dynamisme égyptien. On y trouve des palais et des temples à foison : c'est dans l'un d'eux que vous avez rendez-vous.

Le prêtre guérisseur qui doit vous procurer les soins est un Égyptien. Sa réputation a fait le tour du pays : la médecine égyptienne est très réputée. Il vous fait boire des potions tellement immondes que vous ne doutez pas un seul instant de leur efficacité, et il y ajoute des cataplasmes gluants à souhait.

Pour que ce traitement réussisse, il faut également un rituel très strict : vous devez vous purifier chaque matin et faire des offrandes quotidiennes à Amon. Votre médecin se charge des formules magiques qui expulseront le Mal de votre corps. La guérison reste avant tout une affaire de combat contre les esprits mauvais. Les manifestations physiques de la maladie n'en sont qu'un corollaire.

Il ne vous reste plus qu'à vous rendre dans le saint des saints : le temple d'Amon, érigé à l'extérieur de la ville au pied d'un piton rocheux. C'est pour lui que vous avez fait tout ce pèlerinage jusqu'à Napata. Tous les rois

ont apporté leur pierre à l'édifice : c'est devenu un monument magnifique, digne des temples égyptiens.

Sur le trajet, vous passez non loin de la nécropole royale. Elle est facilement reconnaissable à ses pyramides qui s'élancent vers le ciel : fascinés par les monuments égyptiens de l'Ancien Empire, vos pharaons ont voulu copier en tout point les dieux-rois de l'ancien monde. Faute de main-d'œuvre corvéable à merci, ils n'ont réussi qu'à ériger des modèles réduits, mais il ne faut pas trop en demander. On voit réapparaître chez vous comme une infime résurgence des lueurs antiques.

Les ouvriers sont en train de terminer la pyramide de Chabataka, fils de Chabaka : voilà enfin des noms qui claquent, ça vous change des pharaons libyens et égyptiens ! Chabataka est fort malade, paraît-il : on dit qu'il n'en a plus pour longtemps à vivre. Son successeur Taharqa, nerveux comme un roquet, est fin prêt à récupérer les rênes du pays.

Vous n'aurez pas l'occasion d'assister aux événements tragiques de son règne puisque vous êtes sur le point de mourir en même temps que votre pharaon. Vous finirez tous deux enterrés dans une fosse couverte d'une stèle : quinze mètres de hauteur pour lui, quinze centimètres pour vous… À chacun son échelle !

L'invasion des Assyriens (– 672, Basse-Égypte)

Vous êtes Taharqa, pharaon de Koush et d'Égypte, et vous êtes fort comme un taureau. Avant même que vous ne montiez sur le trône, on vous chargeait déjà de mener les armées égyptiennes au combat.

À votre époque, les rebelles égyptiens se sont calmés. Ceux qui vous donnent du fil à retordre, ce sont les Assyriens de Haute-Mésopotamie. Ce peuple sanguinaire a remplacé les Hittites en tant que principale menace du monde antique. Ils ont fondé un empire d'un genre complètement nouveau : il ne s'agit plus d'aller vassaliser telle ou telle ville dans le but de s'approprier une ressource convoitée, il s'agit de soumettre la population mondiale, en toute simplicité. Les Assyriens ont inventé le concept de l'empire universel et ils ont bien progressé dans cette voie : ils contrôlent déjà toute la Mésopotamie, la Syrie et la côte levantine. Il n'y a plus guère

que l’étroite bande désertique du Sinaï qui vous sépare de cet immense empire.

Pour contrôler tous ces peuples turbulents, les Assyriens ont leur méthode bien à eux : ils terrorisent tout le monde. Le Proche-Orient est constellé de cadavres d’opposants empalés sur des pieux, les yeux arrachés, morbides habitants de cimetières à ciel ouvert. Des populations entières sont déportées près de Ninive tandis que les colons assyriens s’installent dans les pays conquis. Les peuples soumis, contraints de rejoindre les rangs de l’armée assyrienne, contribuent à augmenter sa force de frappe : l’Assyrie est un ogre insatiable. Jamais l’Égypte n’a eu affaire à un adversaire aussi redoutable : vous n’avez vraiment pas de chance.

Vous avez déjà repoussé par deux fois leurs tentatives d’invasion, et c’est déjà un bel exploit. Vous profitez pleinement de leur talon d’Achille : dès que leur empereur s’absente trop longtemps, un usurpateur tente systématiquement d’en profiter. Votre adversaire Assarhadon est obligé de multiplier les allers-retours pour faire rentrer dans le rang tous ces agitateurs, ce qui l’empêche de mener proprement ses campagnes militaires.

En cette dix-huitième année de votre règne brillant, il mène contre vous une troisième attaque d’une violence inouïe. Votre armée est littéralement pulvérisée : les soldats assyriens s’engouffrent dans le delta comme des morts-de-faim et ils se livrent à leurs innommables exactions qui ont fait leur réputation dans tout le Proche-Orient. Encore une fois, ce sont les habitants de Basse-Égypte qui trinquent !

Vous organisez une dernière ligne de défense devant Memphis, sans succès : la cité sainte est prise à son tour et vous devez vous replier sur la Haute-Égypte. Conformément à leur habitude, les Assyriens entreprennent de réorganiser le territoire conquis en y plaçant des collaborateurs locaux qui l’administreront à leur place. Ils savent qu’ils ne peuvent gouverner directement le pays : leur empire est trop vaste pour autoriser une quelconque centralisation.

Assarhadon finit par dénicher un prince égyptien bien docile pour le placer à la tête du delta : il s’agit d’un noble de Saïs, une ville devenue le nouveau phare de la Basse-Égypte depuis la résistance héroïque de la XXIVe dynastie. Le nom de ce nouveau roi est Nechao, premier membre de la XXVIe dynastie. Pour l’instant, il doit obéir aux Assyriens tout en laissant la Haute-Égypte à vos bons soins ; mais bientôt, cette lignée pour

l’instant fort soumise parviendra à ramener une nouvelle ère de prospérité en terre d’Égypte.

Le sac de Thèbes (– 663, Thèbes)

Vous êtes une vieille femme fort décatie habitant les faubourgs de Thèbes. Vos os vous font tellement souffrir que vous ne vous levez plus qu’à grand-peine de votre siège. Heureusement, il existe une solidarité naturelle vis-à-vis des vieillards : vos voisins passent régulièrement vous voir pour s’assurer que vous ne manquez de rien, et vos petits-enfants se chargent de vous faire à manger et de vous toiletter. Comme dans la plupart des civilisations, la vénération des ancêtres est profondément enracinée en terre d’Égypte, qu’ils soient morts ou vivants.

Vous aviez six ans quand le pharaon Piankhy s’est emparé de votre ville à la tête de ses sauvages à la peau foncée. Ce ne fut pas le drame que vos parents redoutaient : ces envahisseurs ont fait preuve de respect vis-à-vis de votre cité sacrée. Vous vous êtes très vite habituée à eux, d’autant qu’ils ont su ramener la prospérité dans le pays. Mais depuis quelques années, les Assyriens vous procurent de nouvelles nuits blanches : après s’être emparés de la Basse-Égypte, ils ont poursuivi leur progression jusqu’à Thèbes. Vous vivez dans une ambiance lugubre de ville occupée.

Retranchés à Napata, les Koushites n’ont pas dit leur dernier mot : ils fourbissent leurs armes, bien décidés à vous libérer du joug assyrien. Leur nouveau pharaon, Tanoutamon, s’avère tout aussi nerveux que Taharqa. Un beau jour, vous voyez son armée pénétrer dans votre ville presque sans coup férir : conformément à leurs habitudes, les Assyriens n’ont laissé chez vous que quelques rares soldats en garnison.

Vous accueillez vos nouveaux « sauveurs » avec effroi : la vengeance des Assyriens sera terrible ! Tout le monde sait ce qui arrive quand on ose se rebeller contre l’empereur ! De fait, Assourbanipal ne tarde pas à répliquer : les rugissements de ses soldats et les hurlements de leurs victimes résonnent jusque sous vos fenêtres. Soudain, deux soldats pénètrent en trombe dans votre maison. Ils vous tuent sans le vouloir : vous venez de faire une crise cardiaque. Au moins ne verrez-vous pas l’état de votre cité après ce saccage mémorable.

Tous les palais et les temples de la ville sont pillés du sol au plafond : les Thébains n’avaient jamais vu ça ! Le sac de Thèbes sera vécu comme un drame national qui restera longtemps dans les mémoires. Quant aux Koushites, ils doivent à nouveau se replier sur Napata, pitoyables.

Pour la première fois dans l’Histoire de l’Égypte, le renouveau viendra du nord. Un nouveau peuple est sur le point de vous porter secours, et celui-là n’est pas près de repartir ! Les Grecs vont imposer leur marque en Égypte pendant les 1 300 prochaines années. Vous venez d’assister aux derniers soubresauts de la Troisième Période Intermédiaire.

La dynastie koushite

-750	Kachta	Ce roi de Koush entame la conquête de l’Egypte
	Piankhy	Suzeraineté de la XXVe dynastie « koushite » sur l’Egypte Premières pyramides dans la capitale koushite Napata La guerre civile se poursuit entre les royaumes vassaux Une éphémère XXIVe dynastie à Saïs
	Chabaka	Dissolution des royaumes vassaux, pacification de l’Egypte
	Chabataka	Apogée de l’époque koushite
-660	Taharqa	L’Egypte finit par tomber sous suzeraineté assyrienne Le pharaon se retranche dans le pays de Koush Des princes vassaux sont mis en place par les Assyriens

La dynastie saïte : les Égyptiens de retour aux commandes (660 – 530)

Les Grecs à la rescousse (– 656, Basse-Égypte)

Vous êtes un mercenaire grec au service du roi de Saïs Psammétique Ier, fils de Nechao Ier, fondateur de la XXVIe dynastie. Vous n’avez pas vraiment eu le choix : votre famille, trop nombreuse, étouffait sur ses pauvres terres de Grèce continentale. En tant que cadet de la famille, vous avez dû quitter le plancher pour refaire votre vie ailleurs. Un ami vous a informé que l’Égypte recherchait des soldats aguerris pour mener sa guerre contre les Assyriens. Attiré par la solde promise, vous avez décidé d’y tenter votre chance.

Le monde antique dans son ensemble est en train de se redresser après le marasme de la fin de l’âge du bronze. Les chevaux montés et les armes en fer se sont démocratisés, permettant aux peuples civilisés de se prémunir contre les barbares des steppes. L’expansion démographique a pu reprendre sur les décombres de l’ancien monde. Le Moyen Âge antique est terminé.

La Grèce souffre pourtant d’un handicap : votre pays montagneux est pauvre en bonnes terres. Pour résoudre ce trop-plein démographique, l’une des méthodes consiste à grignoter le voisin : c’est le terreau des conflits entre cités-États qui se succèdent. Mais il existe une alternative : certains n’hésitent pas à s’installer à l’autre bout du monde en prenant par la force les territoires convoités. Depuis un siècle, les colonies grecques poussent comme des champignons en Méditerranée et sur la mer Noire.

Les Égyptiens ont grand besoin de vos talents au combat : accablés par leur soleil de plomb, ils passent leur vie à somnoler, bien plus attachés à prier qu’à taper. Longtemps les Libyens ont fait le travail à leur place sur les champs de bataille ; mais ils ont fini par s’égyptianiser de la tête aux pieds, perdant leur vaillance typiquement nomade qui faisait toute leur force. Quant aux Koushites, ces Égyptiens déguisés en noir, ils ont pratiquement disparu des radars : depuis l’invasion assyrienne, le pharaon de Napata s’est retranché sur son pays de Koush originel et il n’en sortira plus.

Heureusement, vous êtes là : grâce à vous, Psammétique Ier se sent assez fort pour chasser les Assyriens de son pays. Les garnisons qui vous résistent sont prises par la force, et la reconquête s’achève par la prise de Thèbes. Assourbanipal, un peu dépassé par ces rébellions incessantes, comprend qu’il gaspille ses ressources dans cette province trop turbulente. La vassalisation de l’Égypte n’est pas rentable : l’empereur décide d’abandonner la partie.

Psammétique Ier vient de restaurer la souveraineté du royaume d’Égypte et il vous en est largement redevable. Le pays va connaître un nouveau siècle de prospérité marqué par l’influence grandissante de votre peuple. On entre de plain-pied dans la Basse Époque.

La nouvelle sténo des Égyptiens
(– 635, Memphis)

Vous êtes un fonctionnaire de l’administration royale et votre mission est de produire un nombre invraisemblable de documents officiels portant sur le cadastre et les charges des notables. Depuis que Psammétique Ier a réunifié le pays, l’Égypte connaît une remarquable poussée de fièvre, comme si elle essayait de rattraper en quelques années le retard accumulé pendant les cinq derniers siècles.

Aussitôt le pays pacifié, votre nouveau pharaon a choisi d’installer sa capitale à Memphis, affichant d’emblée son intention de renouer avec les premiers âges de l’Égypte. En corollaire, le culte de Ptah a fait un retour en force sur le devant de la scène. Amon n’est pas oublié pour autant : la Divine Adoratrice de Thèbes demeure l’une des principales autorités religieuses du pays. Une femme au poste suprême, quelle idée lumineuse !

Ça coupe l’herbe sous le pied de tous les mâles qui ambitionnaient de restaurer l’indépendance de la Haute-Égypte.

Le travail qu’il vous faut abattre est titanesque : le passage des Assyriens a désorganisé une bonne partie des Deux Terres. Il vous faut redéfinir les parcelles de terrain, reprendre à zéro le décompte des cheptels d’ovins, de caprins et de bovins, reconstruire le corps de fonctionnaires pour les réaffecter judicieusement au plus près des besoins. Psammétique veut rétablir un royaume organisé et efficace capable de tourner tout seul comme aux derniers temps du Moyen Empire.

Vous avez du mal à tenir le rythme : vos doigts vous font mal à force de se crisper sur leur calame qui glisse sur vos feuilles de papyrus. Vous écrivez à toute vitesse, voyant à peine le mouvement de la tige, et il faut bien reconnaître que la qualité s’en ressent : vos caractères hiératiques deviennent de plus en plus illisibles, réduits à leur plus strict appareil. Vous n’êtes pas le seul à torchonner vos documents : aujourd’hui, l’écriture en pattes de mouche des fonctionnaires se repère à cent lieues à la ronde. Les personnes étrangères à votre caste ne parviennent même plus à vous déchiffrer, mais est-ce vraiment si grave ? L’essentiel est que vous puissiez vous relire entre scribes-administrateurs.

Peu à peu, cette écriture dépouillée de tout son enrobage inutile va se codifier jusqu’à prendre le nom de démotique. Seuls les prêtres, qui ont tout le temps devant eux, continueront de rédiger leurs documents en s’appliquant sur chaque caractère : ainsi le hiératique restera-t-il cantonné au domaine religieux. Quant aux hiéroglyphes, ils continueront d’être utilisés sur les murs des temples et des tombes en tant que formules magiques : trop sacrés pour être méprisés, ils demeureront l’un des symboles de votre civilisation.

Un appel d’air au Proche-Orient (– 616, Syrie)

Vous êtes Psammétique Ier, principal artisan du renouveau égyptien, et vous méritez votre place aux côtés des plus grands pharaons d’Égypte. Aujourd’hui le royaume est pacifié, bien affermi sur ses bases, convenablement géré par une administration compétente, doté d’une puissance militaire appréciable grâce au soutien de vos mercenaires grecs.

Le commerce sur la Méditerranée est florissant à destination des mondes grec et phénicien.

Le Proche-Orient se relève lui aussi : l’empire assyrien est en train d’imploser comme un ballon percé après avoir dominé le monde antique pendant deux siècles. C’est la mort d’Assourbanipal qui a déclenché ce plongeon spectaculaire : comme à chaque succession, le nouvel empereur a dû faire face à des rébellions en cascade, mais il a été moins chanceux que ses prédécesseurs : il a rendu l’âme dans une insurrection des Babyloniens. Depuis lors, Babylone s’acharne à réduire l’empire assyrien en poussière afin de restaurer son prestige perdu.

L’Assyrie se retrouve complètement dépassée, d’autant que les barbares à cheval en profitent pour taper sur l’ambulance : les Mèdes venus des plateaux iraniens et les Scythes venus des steppes du nord mènent des raids dévastateurs sur la Haute-Mésopotamie. La côte levantine, débarrassée du joug des Assyriens, peut enfin respirer, Phéniciens et Israélites en tête.

C’est un véritable boulevard qui s’ouvre devant vous : les temps sont mûrs pour restaurer la suzeraineté égyptienne jusqu’en Syrie ! Vous procédez avec prudence car Babylone vous inquiète : elle s’étend de jour en jour et semble résolue à reconstruire un nouvel empire à son profit. Dans un pragmatisme remarquable, vous décidez de venir en aide aux Assyriens, quitte à fermer les yeux sur leurs exactions passées. Vous êtes décidément un visionnaire : vous avez compris que la nouvelle menace venait de changer de bord.

C’est ainsi que vous atteignez les rives de l’Euphrate, un fleuve que seuls les deux grands Thoutmosis avaient atteint avant vous : quel symbole ! Hélas la bataille que vous livrez aux côtés des Assyriens n’est pas très convaincante : dès que vous avez le dos tourné, l’empire babylonien reprend son expansion.

Votre fils Néchao II n’aura pas beaucoup plus de succès : l’Assyrie est condamnée. En quelques années, l’empire babylonien va remplacer l’empire assyrien au Proche-Orient sous le regard impuissant de l’Égypte. La leçon est amère : depuis la chute du Nouvel Empire survenue il y a plus de cinq siècles, l’Égypte ne parvient plus à sortir durablement de son territoire nilotique.

Le tour de l’Afrique
(– 600, de Memphis à Memphis)

Vous êtes un Phénicien originaire de Tyr et vous avez passé votre jeunesse à naviguer sur la Méditerranée avant de vous engager dans la flotte égyptienne. Si les Grecs constituent le fer de lance des armées d’Égypte, les Phéniciens occupent le haut du pavé dans la marine. La réputation de votre peuple dans ce domaine n’est plus à faire : vos innombrables colonies sont plus anciennes encore que celles des Grecs. Certaines sont devenues radieuses, à commencer par Carthage qui est en passe de reprendre le flambeau jusqu’alors porté par Tyr.

Il faut dire que la Phénicie est en souffrance : l’empire babylonien de Nabuchodonosor vient de ramener le Levant dans la servitude. Seule Tyr, dotée de solides défenses naturelles et ravitaillée par voie de mer, résiste encore ; mais elle n’en a plus pour longtemps. Votre peuple vit ses dernières heures de gloire.

Heureusement, l’Égypte est là pour assouvir vos ambitions les plus folles. Le pharaon Néchao II est très réceptif à toutes les propositions susceptibles de redonner du prestige à son royaume. Aussi parvenez-vous à obtenir une audience pour lui expliquer votre fabuleux projet : trouver une nouvelle route maritime permettant de gagner les colonies phéniciennes du Maroc en toute sécurité. Cela nécessite de contourner la menace grecque ; et pour cela, il n’y a pas trente-six solutions : il faut passer par le sud de l’Afrique. Vous avez besoin du financement de l’Égypte pour obtenir une flottille de robustes navires. Vous êtes le Christophe Colomb du monde antique et Néchao en est le Ferdinand.

Le pharaon se montre ravi de rencontrer une tête brûlée prête à risquer sa vie pour débusquer de nouvelles routes commerciales. Il s’intéresse beaucoup à la mer Rouge qui borde l’est du continent africain : elle offre un accès direct au cœur de l’empire babylonien par le sud de l’Arabie. Si votre route maritime par le sud de l’Afrique s’avère viable, l’Égypte deviendra un véritable pivot commercial.

Vous quittez bientôt Memphis à la tête de cette armada pas comme les autres. Nechao II a déjà pris les devants : il a ordonné le creusement d’un canal reliant le Nil à la mer Rouge en prévision d’un regain du commerce oriental. Vous avez sous les yeux l’ancêtre du canal de Suez.

Vous naviguez le long de la mer Rouge jusqu'aux rivages de l'antique pays de Pount. Il ne reste plus grand-chose de cet ancien royaume éthiopien : des populations sémitiques venues d'Arabie ont mis à bas l'ancien colosse. Aujourd'hui, le cœur civilisationnel se retrouve déplacé à l'est de la mer Rouge, dans le futur Yémen : c'est là que prospère la célèbre civilisation de Saba.

Au-delà de la corne de l'Afrique commence l'inconnu des Égyptiens. Vous longez la côte jusqu'à gagner le cap de Bonne Espérance. Depuis quelque temps, le soleil est à tribord, ce qui signifie que vous avez atteint l'hémisphère sud. Quel exploit ! Le continent africain s'avère beaucoup plus vaste que vous ne l'imaginiez. Au moins semble-t-il possible d'en faire le tour, ce qui n'était pas gagné d'avance.

Comme vous n'avez plus assez de grain pour achever votre périple, vous êtes contraint de vous arrêter quelques mois pour semer ce qui vous reste et engranger de nouvelles moissons. Par bonheur les populations locales, des Khoisans qui ignorent l'agriculture, s'avèrent très pacifiques : ils vous aident à tenir bon pendant ces longs mois en terre étrangère. Vos grains de blé s'avèrent parfaitement adaptés au climat méditerranéen du Cap.

L'année suivante, vous repartez vers le nord pour longer la côte occidentale de l'Afrique. Les derniers mois sont un calvaire car pour la première fois, les courants se liguent contre vous. Par chance, vous atteignez la côte marocaine juste avant de manquer de nourriture. Vous passez plusieurs mois dans vos colonies atlantiques avant de franchir le détroit de Gibraltar et de regagner l'Égypte par la Méditerranée.

Quel triomphe ! Vous venez d'achever la circumnavigation de l'Afrique avec deux mille ans d'avance ! Vous avez prouvé qu'il était possible d'en faire le tour, mais vous avez surtout montré que cette nouvelle route était complètement inepte : beaucoup trop longue et dénuée de halte propice au commerce. Néchao II se retrouve le bec dans l'eau : il n'aura financé cette expédition que pour en retirer un surcroît de connaissance scientifique ce qui, aux yeux d'un Égyptien, ne présente à peu près aucun intérêt. Mais les Grecs quant à eux, ces insatiables curieux du Monde, sauront se souvenir des enseignements de votre fabuleux périple.

R.-A.-Z en pays de Koush (– 591, Napata)

Vous êtes un paysan koushite et en ce moment, vous ne faites pas le malin : on vous a mobilisé d'office pour participer à la défense de Napata contre l'agression de l'Égypte. Le pharaon Psammétique II a une dent contre vous : l'idée que vous ayez pu diriger son pays pendant près d'un siècle lui est insupportable. Il a mis les grands moyens pour se venger de cet ancien affront. Depuis un an, l'armée koushite connaît défaite sur défaite : les troupes égyptiennes s'approchent dangereusement de la capitale. Dans l'urgence, votre roi a mobilisé tous les hommes en âge de porter une arme pour défendre la cite sainte. Inapte au métier des armes, vous tremblez comme un papyrus, appelant maman qui, très loin au sud, a placé tous ses espoirs dans son grand garçon.

En face de vous s'avance l'armée égyptienne au pas de marche. Depuis une soixantaine d'années, elle inspire de nouveau le respect dans son voisinage, forte de ses nombreuses recrues étrangères qui aiment le fracas du combat. Lorsque vos adversaires se retrouvent à portée, ils commencent par leur traditionnel lancer de javelot. Faute de budget, on n'a pas pu vous offrir un bouclier : les gens tombent comme des mouches autour de vous. Par chance, vous réchappez à ce premier massacre, ce qui vous permet d'assister à la charge de la ligne adverse.

Les hommes qui se ruent sur vous sont trop musclés pour être des Égyptiens : ce sont des mercenaires grecs, de véritables machines de guerre qui se sont fait les dents chez eux avant de venir se faire un joli pactole en terre égyptienne. Ils se déplacent en groupes compacts, utilisant le bouclier de leurs voisins pour se protéger : vous avez devant vous les célèbres phalanges hoplitiques en action.

Votre supplice sera de courte durée. Vous n'avez pas le temps de comprendre ce qui vous arrive : votre adversaire vient de transpercer votre matière grise à la manière d'une olive apéritive. Au moins éviterez-vous le spectacle de votre famille égorgée : car l'armée égyptienne, de nouveau victorieuse, va poursuivre sa course jusqu'à la capitale où elle va tout raser.

Psammétique II n'a pas la portée visionnaire de ses prédécesseurs, c'est le moins qu'on puisse dire : il va choisir de tout détruire afin d'anéantir toute menace en terre koushite. Son opération, efficace sur le court terme, va supprimer une précieuse source de richesses qu'il aurait pu faire fructifier sur le long terme. À l'avenir, la frontière égyptienne restera

piteusement cantonnée sur la première cataracte, laissant les survivants kouchites à leurs tourments.

Sur les rives du Nil soudanais, la période de prospérité est terminée. Votre pays va connaître une longue traversée du désert avant de se redresser un jour beaucoup plus loin vers le sud. Quant à la ville de Napata, elle ne s'en relèvera jamais.

Des alliés grecs de plus en plus encombrants
(– 571, de la Libye à la Babylonie)

Vous êtes Apriès, pharaon d'Égypte et successeur de Psammétique II. À votre époque, l'empire babylonien reste une immense menace qui s'avance jusqu'à vos portes. Pour l'affaiblir, vous avez soutenu toutes les rébellions de Palestine, en vain. L'empereur Nabuchodonosor ne laisse rien passer : comme les empereurs assyriens avant lui, il n'hésite pas à déporter les populations rebelles près de Babylone afin de les contrôler plus étroitement. Heureusement pour vous, il a trop à faire dans son empire pour se risquer à attaquer l'Égypte. Vos mercenaires grecs font trembler tout le monde et convainquent vos adversaires de se montrer tout doux.

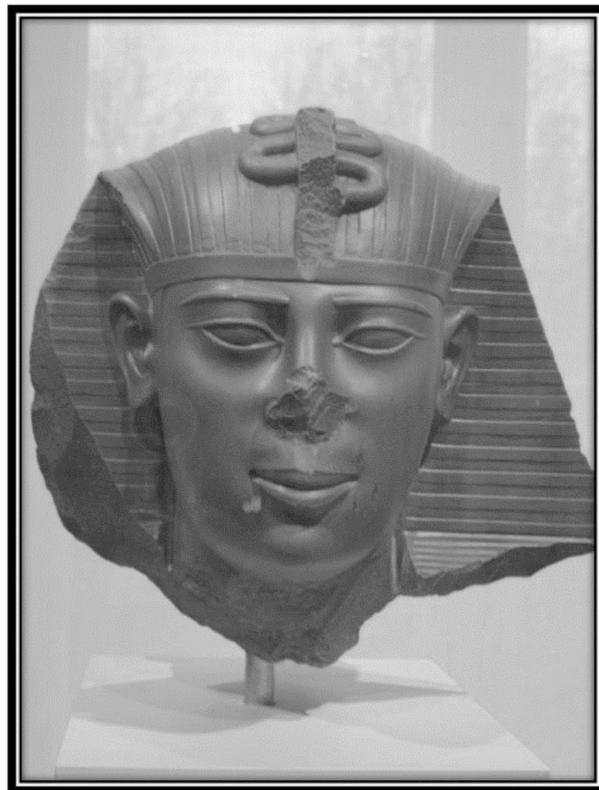


Figure 47. Fragment d’une statue d’Ahmosis

Hélas tous les Grecs ne sont pas des alliés : leur colonie de Cyrène située au cœur de la Libye vous procure des insomnies. Elle est implantée dans une petite chaîne montagneuse qui forme comme un paradis de verdure dans le désert occidental. Cette région est appelée la « Cyrénaïque ».

Ces Grecs belliqueux lancent leurs raids de plus en plus près de l’Égypte. Pour l’instant, ils focalisent encore leur attention contre les Libyens, mais qui sait ce que l’avenir vous réserve ? Vous avez intérêt à refréner leurs ardeurs pendant que vous le pouvez encore.

Dans cette campagne militaire menée contre une cité grecque, vous évitez soigneusement de solliciter vos propres mercenaires grecs. Le problème, c’est que votre armée ne vaut plus rien sans leur contribution : cette campagne démontre à quel point vous êtes dépendant de leur force au combat. Vous subissez une défaite humiliante face à des troupes inférieures en nombre et votre armée est anéantie.

Cet échec cuisant fait le tour de toutes les garnisons : un puissant sentiment anti-grec s’empare de l’Égypte. Certains n’hésitent pas à s’emparer de leurs biens et les échauffourées se multiplient. Vous tentez de rétablir l’ordre, mais vous avez perdu toute crédibilité : les Égyptiens nationalistes vous accusent de vouloir favoriser les étrangers à leurs dépens. Vous perdez complètement le contrôle de la situation et la lutte se transforme en guerre civile.

Le général en chef de votre armée, un dénommé Amasis, comprend qu’il est en train de massacrer son propre peuple. C’est ainsi qu’un beau jour, il décide de retourner sa veste : il se proclame pharaon, obtenant le soutien immédiat d’une bonne partie de la population. Il ne vous reste plus qu’à fuir ! Vous partez trouver refuge dans l’empire babylonien, votre plus grand ennemi.

Ravi de vos guerres intestines, Nabuchodonosor s’empresse de vous fournir des troupes pour reconquérir votre royaume aux dépens d’Amasis. Après avoir si longtemps combattu les Babyloniens, voilà que vous devenez leur jouet : quelle ironie ! Vous êtes en train de mal tourner, pardon de vous le dire.

La bataille décisive a lieu aux portes du delta : vous subissez une large défaite et vous disparaissez tout simplement de la circulation. Amasis va

s’imposer comme un pharaon efficace, tournant la page de cet épisode malheureux. Pourtant les signes ne trompent pas : trop dépendante des Grecs et des autres étrangers qui lui viennent en aide, l’Égypte est fondamentalement instable.

Une cohabitation gréco-égyptienne en hypoténuse (– 547, de Naucratis à Thèbes)

Vous êtes Pythagore de Samos, le seul et unique, en chair et en os. Avant toute chose, vous êtes un athlète : à l’âge de dix-sept ans, vous avez participé aux Jeux Olympiques et remporté toutes les épreuves de pugilat. Mais vous êtes surtout un esprit sain dans un corps sain : vous êtes curieux de tout et votre cerveau turbine pour connaître les réponses aux grandes énigmes de votre temps.

Vous ne partez pas de zéro : vous avez commencé votre initiation auprès des grands penseurs grecs avant de parfaire votre éducation en Phénicie. Maintenant que vous avez acquis les bases, le moment est venu de vous plonger dans le grand bain de la connaissance : l’Égypte.

Comme tous les Grecs, ce pays vous fascine : vous avez conscience de l’antériorité de cette civilisation sur la vôtre et vous êtes très respectueux de la sagesse égyptienne. Les temples et les pyramides qui s’égrènent le long du Nil inspirent le respect. Votre propre civilisation lui est largement redevable et ce n’est pas terminé : les Égyptiens ont encore beaucoup à vous apprendre. De nombreux penseurs grecs considèrent le voyage en Égypte comme un passage obligé pour parfaire leurs connaissances. Thalès, déjà, y a fait ses classes.

Vous débarquez en Égypte au niveau de la ville de Naucratis, située dans le delta occidental non loin de Saïs. Il s’agit d’une ville pas comme les autres et voici pourquoi.

Lors de la terrible guerre civile qui opposa les pro-Grecs aux Égyptiens nationalistes, Amasis a choisi de soutenir ces derniers. Mais une fois la paix revenue, il a dû s’excuser auprès des Grecs en leur faisant de nombreux cadeaux. Il a décidé d’accorder des privilèges économiques et commerciaux à tous ceux qui s’installeraient dans la ville de Naucratis : au passage, il a pu contrôler davantage ces étrangers en les rassemblant dans un même lieu.

Aujourd’hui, Naucratis est devenue une véritable cité grecque : lorsque vous débarquez sur les quais du port, vous vous sentez aussitôt chez vous. Pourtant vous n’êtes pas là pour rêvasser, mais pour vous instruire : vous vous rendez à Memphis pour y apprendre la langue égyptienne, puis vous y suivez des cours de géométrie et d’astronomie. Cela renforce votre conviction que la Nature est écrite avec des nombres. Toute harmonie est affaire de rapports numériques. Accessoirement, on vous accordera le théorème qui porte votre nom.

Une fois doté de ces solides outils, vous complétez votre formation dans un temple thébain. C’est là que vous peaufinez vos réflexions philosophiques et métaphysiques, notamment celles qui portent sur l’immortalité de l’âme. Vous y ajoutez votre petite touche personnelle en soutenant la transmigration des âmes.

D’autres grands penseurs suivront vos pas : les cultures grecque et égyptienne sont en train de s’entremêler pour engendrer quelque chose d’incroyablement fécond. Chacun y apporte son génie propre : les Égyptiens vous font bénéficier de leur solide expérience acquise au cours des trois derniers millénaires, vous y ajoutez votre curiosité typiquement scientifique et votre propension au raisonnement. Vous vivez à une époque charnière où les connaissances égyptiennes du passé se connectent aux connaissances grecques du futur.

Cette harmonie se manifeste aussi sur le plan politique et commercial : les Grecs sont déjà les garants de l’indépendance de l’Égypte. On sent poindre un avenir qui ne pourra plus se faire l’un sans l’autre : la période hellénistique née de cette fusion politico-culturelle approche à grands pas.

Quand la menace perce (– 539, Saïs)

Vous êtes Oudjahorresnet, prêtre de Neith, gouverneur de Saïs, médecin en chef de la Haute et de la Basse-Égypte, Supérieur des scribes de la Grande Salle, Commandant de la flotte égyptienne, Commandant des troupes étrangères en Égypte, et Chancelier de la Couronne. Vous êtes le second personnage le plus important du royaume d’Égypte, juste après le pharaon Amasis que vous servez avec zèle. Cet homme vous a gâté : vous détenez entre vos mains l’essentiel de l’appareil religieux, administratif et militaire du pays.

Même si vous passez l'essentiel de votre temps dans la capitale Memphis, vos fonctions vous amènent à faire des voyages réguliers jusqu'à Saïs. La dynastie au pouvoir n'a pas oublié qu'elle était originaire de cette ville : elle continue de la bichonner. Le temple de Neith est devenu l'un des plus beaux d'Égypte. Quant à la nécropole royale, elle s'embellit de nouveaux tombeaux à chaque décès. Entre nous, le choix de cet emplacement n'est pas très intelligent : du fait des inondations, il n'en restera plus rien aux époques tardives. Il aurait mieux valu se faire enterrer à Saqqarah, comme les Anciens !

Votre roi règne depuis plus de trente ans et il n'a pas l'air de vouloir basculer dans sa tombe. Sous sa gouverne, l'Égypte traverse un apogée qui profite aux petits comme aux grands : la paix se maintient, les rendements agricoles sont excellents, et les étroites relations que vous entretenez avec les Grecs apportent au pays un nouveau souffle d'air pur.

Pourtant la situation reste précaire : les événements s'enchaînent à vive allure autour de vous à cause de l'arrivée d'un nouveau peuple, les Perses. Installés sur les plateaux iraniens, ils ont commencé par s'emparer de l'empire mède dont ils étaient vassaux. Dans un second temps, ils se sont emparés de l'empire lydien de Crésus qui couvrait une bonne partie de l'Anatolie. En dépit de votre promesse d'alliance, vous avez laissé faire. Et aujourd'hui, vous restez sourd aux suppliques des Babyloniens, les laissant se dépatouiller tout seuls face aux Perses.

Ce qui devait arriver finit par se produire : en cette trente-et-unième année du règne d'Amasis, vous apprenez que les Perses sont entrés dans Babylone. C'est un coup de tonnerre : l'antique Mésopotamie, fière de ses trois mille ans d'Histoire, est anéantie. Même si vous ne le savez pas encore, elle ne s'en relèvera jamais. La civilisation des Deux Fleuves va disparaître purement et simplement, rayée de la carte du Monde. Vous êtes ni plus ni moins en train d'assister à la chute de la Haute-Antiquité qui avait vu l'Égypte et la Mésopotamie pavoiser en tête du peloton mondial. L'Empire perse, devenu gigantesque, s'étend maintenant jusqu'à vos portes : ça sent le roussi !

En désespoir de cause, vous décidez de nouer une alliance avec vos plus fidèles partenaires : les Grecs de la mer Égée. Vous allez jusqu'à financer leur flotte, mais vous n'êtes plus très crédible : ces dernières années, vous avez systématiquement trahi tous vos alliés. Résultat : lorsque les Perses se

décideront à vous attaquer, les Grecs ne bougeront pas le petit doigt. Votre manque de solidarité aura coûté cher au monde antique. Les jours de l'indépendance égyptienne sont comptés.

La dynastie saïte: au cœur de la Basse Epoque

-660

Psammétique Ier	**Ce prince de Saïs se rebelle contre les Assyriens** **Aide décisive des mercenaires grecs** **Retour de l'indépendance égyptienne** **Memphis, capitale de la XXVIe dynastie**
Nechao II	**Début du percement du canal Nil – mer Rouge** **Un nouvel apogée de l'Egypte**
Psammétique II	**Le pays de Koush est rasé**
Apriès	**Guerre civile motivée par l'influence croissante des Grecs** **Le roi est détrôné par son général Amasis**
Amasis	**Naucratis devient une véritable cité grecque** **Les grands penseurs grecs battent le pavé en Egypte**
Psammétique III	**L'empereur perse Cambyse II s'empare de l'Egypte, qui devient une satrapie**

-525

La domination perse : l’Égypte en bout d’empire (530 – 410)

L’Égypte se fait toute petite (de – 525 à – 520, Basse-Égypte)

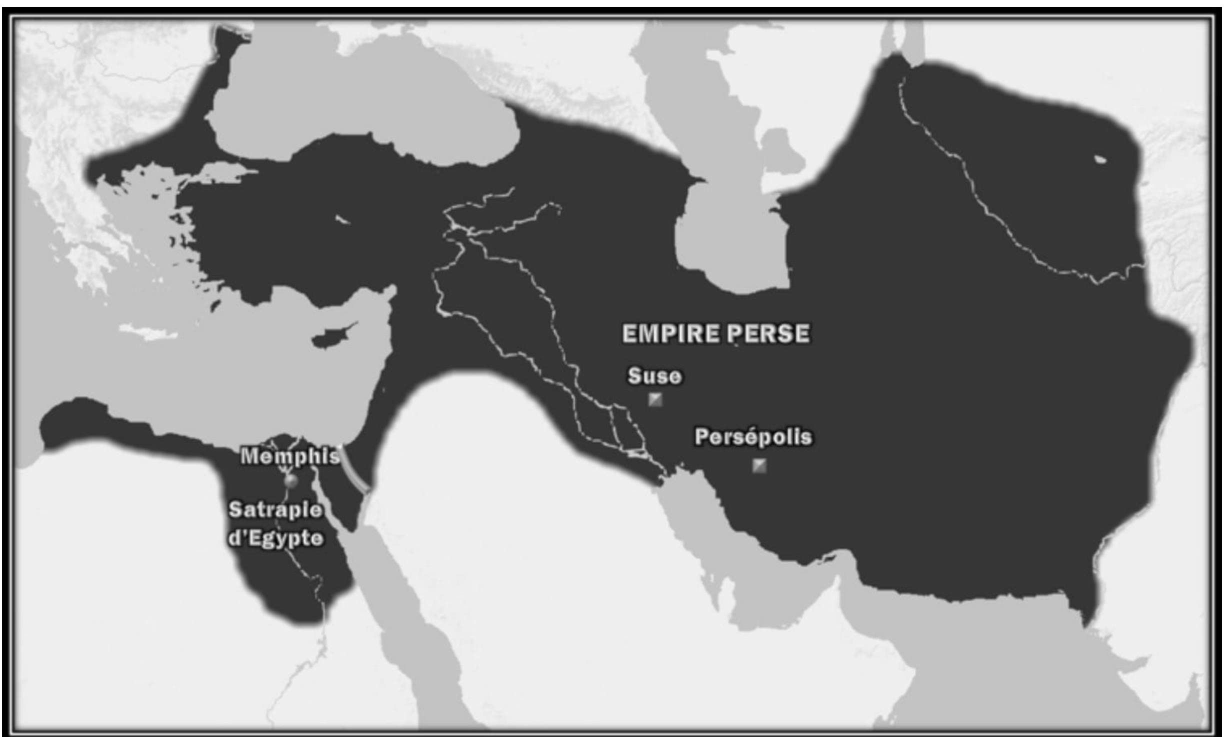


Figure 48. L’Égypte, satrapie de l’Empire perse (vers – 500)

Vous êtes un fabricant de papyrus, entretenant un savoir-faire vieux comme l'Égypte. Installé à Saïs, vous bénéficiez à la fois d'une matière première abondante et de fidèles clients. Le delta regorge de forêts de papyrus qui émergent de la vase : vos fournisseurs vous en amènent les tiges par ballots entiers. Vous en découpez de fines lamelles, vous les humidifiez afin de les rendre collantes, puis vous les entrecroisez pour en faire une sorte de toile. Il ne reste plus qu'à exercer une forte pression sur l'ensemble afin de souder les fibres et d'en faire une belle feuille prête à l'usage. En assemblant plusieurs feuilles par pression humide, vous obtenez des rouleaux de plusieurs mètres de long qui seront utilisés par les prêtres et les notables de Saïs.

Depuis quelques semaines, vous êtes assommé de travail car le pharaon Amasis vient de mourir : tous les hauts personnages du royaume sont rassemblés à Saïs pour l'enterrement, et les gratte-papyrus débitent leur démotique à toute allure afin de fixer noir sur jaune les changements en cours. Vous n'avez aucune difficulté à boucler vos fins de mois.

Le successeur d'Amasis est Psammétique III. Il n'a pas de chance, le pauvre ! Car l'empereur perse Cambyse II profite aussitôt de cette passation de pouvoir pour attaquer l'Égypte : depuis le temps qu'on le sentait venir… Le pire dans l'histoire, c'est que les alliés de Grèce refusent d'intervenir : le pharaon ne dispose que des Grecs de Naucratis pour renforcer ses rangs, ce qui fait maigre face à la plus puissante armée du monde.

Psammétique III attend l'ennemi de pied ferme à Péluse, qui est la porte d'entrée du delta oriental. Il est écrasé à plate couture : les Perses s'avancent jusqu'à Memphis dont ils s'emparent sans difficulté. Cambyse II s'y fait aussitôt proclamer pharaon, fondant la XXVIIe dynastie : du jour au lendemain, le royaume d'Égypte se retrouve annexé à un empire immense.

Vous ne tardez pas à ressentir les contrecoups de la domination perse : l'ancienne dynastie est décimée, la nécropole saïte et les temples attenants sont fermés, l'administration locale est sabrée. En dépit de son titre de pharaon, Cambyse II n'a aucune intention de rester en Égypte : son empire gigantesque requiert sa présence dans tous les recoins. Votre royaume n'en est qu'un tout petit morceau, une simple satrapie qui s'ajoute aux vingt-deux autres, un appendice occidental qui est le pendant des provinces lointaines tutoyant l'Indus.

Cambyse II poursuit ses conquêtes vers l’ouest en s’emparant de la cité grecque de Cyrène qui est aussitôt rattachée à votre satrapie. Innocemment, il vient d’agrandir l’Égypte sur des territoires qu’elle n’avait jamais réussi à conquérir ! Avant de repartir pour d’autres horizons, il nomme un certain Aryandès en tant que satrape chargé d’administrer votre province : c’est lui qui devient votre véritable monarque.

Vous l’avez mauvaise. À vos yeux, les Perses sont comme les Assyriens des anciens temps, des conquérants aux pieds d’argile qui s’effondreront à la moindre révolte. Vous rêvez d’un retour rapide à l’indépendance afin que votre ville puisse retrouver son éclat d’antan.

Vous n’êtes pas le seul à penser ainsi : tous les Égyptiens sont prêts à bondir, guettant la première occasion. Or celle-ci ne tarde pas à se présenter : Cambyse II meurt prématurément et aussitôt, son successeur Darius doit faire face à une rébellion de la quasi-totalité de son empire. Inutile de dire que les Égyptiens sont en première ligne : vous vous joignez à la rébellion et vous parvenez à expulser Aryandès de Memphis.

Vous êtes persuadé que l’Empire perse, trop tentaculaire pour être viable, vient d’exploser comme une grenouille en mal d’inspiration. Et pourtant, contrairement à tous vos pronostics, il parvient à mater une à une toutes les rébellions lointaines. Deux ans plus tard, il s’avance jusqu’en Égypte à la tête d’une nouvelle armée qui vous pilonne sur place : votre éphémère pharaon est détrôné et vous vous égayez comme une volée de moineaux.

Vous poursuivez la lutte de façon moins frontale, multipliant les échauffourées, mais vous constatez que le mouvement tend à s’essouffler. Il est vrai que Darius se montre très magnanime : il pardonne aux rebelles qui se repentissent, il maintient à leurs postes les prêtres égyptiens comme les hauts fonctionnaires, et il laisse intactes toutes vos traditions. Il allège les impôts et ordonne à ses hommes de gérer votre satrapie de manière discrète. Vos compatriotes commencent à réaliser que finalement, la situation n’est pas si mauvaise : l’économie continue de tourner comme avant et l’unité politique de l’Empire perse favorise le commerce avec le Proche-Orient. Finalement, vous décidez de retourner tout benoîtement à votre fabrique où l’on accepte de vous reprendre. Une longue période de paix s’ouvre pour vous au sein de l’Empire perse.

L’âge d’or des marchands (– 486, Sinaï)



Figure 49. Darique d’or

Vous êtes un marchand-caravanier égyptien et vous partagez l’essentiel de votre temps entre Péluse et Gaza, les deux villes situées de part et d’autre du Sinaï. Depuis l’arrivée des Perses, votre activité a connu un véritable boom : afin de pouvoir contrôler un si vaste empire, Darius s’est mis dans l’idée de bâtir tout un réseau de routes qui sillonnent l’Iran, la Mésopotamie, l’Anatolie et le Levant. Elles disposent d’auberges et de relais de poste à intervalles réguliers afin que les messagers royaux puissent se déplacer avec une grande célérité : l’empereur veut être mis au courant en temps réel de la moindre tentative de sédition afin de pouvoir intervenir dans les meilleurs délais.

Vous profitez très largement de ces infrastructures, d’autant que la paix retrouvée est favorable au commerce. Vous connaissez par cœur la route côtière qui sépare l’Égypte du Levant pour l’avoir parcourue des centaines de fois. Une fois sur place, vous revendez vos marchandises avec un bénéfice confortable.

Vous bénéficiez pour cela d’une invention que les Perses ont découverte dans les caisses de Crésus : les pièces de monnaie. Auparavant, vous utilisiez de petits lingots de métal comme intermédiaires de troc, les deben ;

mais il vous fallait transporter votre balance partout avec vous pour vous assurer de leur poids, donc de leur valeur, et vous n'étiez jamais certain que les deben de vos clients étaient parfaitement purs.

Aujourd'hui vous transportez des disques de métal dont le poids et la pureté sont attestés par un sceau des ateliers impériaux. Les contrevenants sont sévèrement traqués : le but est d'instaurer la confiance dans le monde marchand, base de tout commerce épanoui. Les dariques d'or et d'argent passent d'une main à l'autre sans qu'il soit besoin de les examiner : vous pouvez en acquérir un grand nombre car vous êtes sûr de pouvoir les refourguer sans aucune difficulté. La monnaie est en train de s'imposer en Égypte comme ailleurs par le bon vouloir des Perses.

Si Gaza constitue votre principale ville d'échange, vous poursuivez parfois jusqu'à Damas devenue un véritable carrefour des peuples : on y croise des Araméens, des Phéniciens, des Israélites, quelques Grecs et quelques Perses, quelques rares Égyptiens aussi. Dans un remarquable accès d'humilité et de pragmatisme, les Perses ont renoncé à imposer leur propre langue dans les administrations : c'est l'araméen, majoritaire en Syrie, qui est devenue la *lingua franca*. Vous-même, vous avez dû apprendre cette langue indispensable au bon déroulement du commerce. Dopé par l'unité de l'Empire perse, l'araméen est en train de s'enraciner de la Palestine à la Mésopotamie.

Si le voyage terrestre est devenu plus rapide et plus sûr, le voyage maritime n'est pas délaissé pour autant. Les navires continuent de sillonner la Méditerranée orientale, et la mer Rouge elle-même connaît un renouveau. Pour aller de l'Égypte jusqu'en Iran, rien ne vaut la voie maritime : il suffit pour cela de contourner la péninsule Arabique par le sud. Dans cette optique, Darius a achevé le percement du canal reliant le Nil à la mer Rouge qui avait été entrepris par le pharaon Néchao II : aujourd'hui, il est possible de naviguer de la Grèce jusqu'en Iran sans descendre de son navire !

Pourtant, ce canal ne rencontrera pas le succès escompté : la route de l'océan Indien est périlleuse, elle longe une côte désertique habitée par des Bédouins hostiles et elle est soumise à de violentes tempêtes. En pratique, les navires égyptiens ne dépassent guère les limites de la mer Rouge : ils se contentent de commercer avec les royaumes sabéens qui profitent de leur position centrale sur cette route.

L’Empire perse semble avoir atteint ses limites : il vient d’échouer à Marathon face aux Grecs, sanctionnant la fin de la « première guerre médique ». Depuis lors, les Égyptiens s’agitent à nouveau : ils savent dorénavant que les Perses ne sont pas invincibles !

Il suffit d’une mauvaise crue pour que les rébellions reprennent. Comble de malchance, Darius meurt à cet instant précis, ce qui ne fait que renforcer la révolte. Vous observez cette nouvelle insurrection de loin, circonspect : vous ne partagez pas le mépris des petites gens vis-à-vis des étrangers. À vos yeux, l’Empire perse est le garant de la prospérité de l’Égypte. De fait, le nouvel empereur Xerxès ne tarde pas à intervenir pour faire rentrer tout le monde dans le rang : encore du sang et des larmes, pour rien ! Que les pauvres gens sont bêtes ! Ils n’ont toujours pas compris qu’un nouvel ordre mondial s’était imposé sous l’égide des Perses.

Un joug de plus en plus mal supporté
(de – 461 à – 455, Saïs)

Vous êtes Inaros, un guerrier d’ascendance libyenne dont la famille est implantée dans le delta occidental depuis plusieurs générations. Si la valeur de votre peuple a dû s’effacer devant celle des Grecs, vous n’avez pas pour autant disparu de la circulation. Vous êtes toujours aussi nombreux dans le delta, comme des reliques du temps où vous dominiez l’Égypte. Bien qu’Égyptien de la tête aux pieds, vous restez fier de vos origines : les nomades des steppes alimentent régulièrement votre généalogie en sang neuf.

Vous avez servi plusieurs années dans l’armée perse en tant que mercenaire et vous avez monté les échelons. Aujourd’hui vous êtes très attentif à toute action de gloire qui pourrait vous propulser au sommet.

Ça tombe bien, la révolte couve de nouveau en Égypte : depuis la dernière rébellion populaire, un nouveau satrape a été placé à la tête du pays pour serrer la bride. Il n’a réussi qu’à aggraver la situation : dans ce pays si fier de son passé, plus la répression est sévère, plus la population se braque.

La résistance héroïque de la Grèce a aussi joué son rôle : Athènes et Sparte se sont imposées comme les fers de lance de la lutte contre les

Perses. Athènes a constitué un véritable empire maritime en instituant la Ligue de Délos. Vous avez maintenant de puissants alliés outremer.

C'est la mort de l'empereur Xerxès qui vous décide à replonger dans la mêlée. Vous rassemblez tous les Égyptiens mécontents, vous ralliez à votre cause les princes de l'ancienne dynastie saïte, et vous constituez une armée destinée à chasser les Perses d'Égypte.

Conformément à vos attentes, Athènes vous envoie sa flotte pour vous épauler : elle voit en vous une excellente occasion d'affaiblir les Perses sans trop mouiller sa chemise. Vos forces coalisées triomphent de l'armée d'Artaxerxès : il n'y a pas à dire, dès que les Grecs sont de la partie, ça va tout de suite beaucoup mieux ! Vous repoussez les Perses dans Memphis et vous vous tenez prêt à revêtir le némès pour vous afficher comme le nouveau pharaon d'Égypte.

La capitale historique se trouve à portée de tir, mais elle est protégée par de puissantes murailles. Plusieurs années passent et rien ne bouge : il règne en Égypte comme une ambiance de guerre larvée. Finalement, Artaxerxès vous envoie une nouvelle armée aux trousses, gigantesque, qui vous contraint à lever le siège. Vous vous repliez à l'intérieur du delta où vous subissez votre ultime défaite. Vous êtes emmené en captivité jusqu'à Suse, l'une des capitales impériales située aux confins de la Mésopotamie, où vous finissez exécuté d'une façon trop humiliante pour être narrée.

Finalement, cette troisième grande révolte égyptienne n'aura pas été plus efficace que les précédentes ; mais cette fois, vous avez été à deux doigts de réussir votre coup. Plus le temps passe, plus l'Empire perse montre des signes de faiblesse : comme tant d'autres peuples, les Perses ont fini par se ramollir en se civilisant. La prochaine révolte égyptienne sera la bonne.

Un poste-frontière pas comme les autres (– 430, île Éléphantine)

Vous êtes un prêtre de Khnoum installé sur l'île Éléphantine, non loin de la première cataracte qui matérialise la frontière de l'Égypte. Khnoum est le Gardien des sources du Nil, celui qui donne naissance aux crues du fleuve : c'est le faiseur de vie sur les bords du Nil. En ce sens, Khnoum est un dieu créateur, celui qui façonne les êtres vivants dans l'argile. Comme tant

d’autres divinités, il est représenté sous les traits d’un bélier qui est l’archétype même du fertiliseur vigoureux.

Il n’entre pas pour autant en rivalité avec les autres dieux de la Création. Khnoum exprime une création toute matérielle, celle de la matière vivante. Ptah, pour sa part, exprime le pouvoir de création par le langage et renvoie donc à la Conscience : c’est le fait de nommer les choses qui leur donnent une identité. Atoum-Rê est le créateur de l’Univers, le Démiurge suprême, tandis qu’Amon englobe en sourdine ces différents aspects : il y a une place pour tout le monde en terre d’Égypte !

En tant que prêtre de Khnoum, vous êtes chargé de mesurer la crue du Nil jour après jour : votre position à l’entrée de l’Égypte vous place en première ligne pour effectuer ces relevés qui permettront d’ajuster les impôts pour l’année à venir. La domination perse n’a rien changé à cette pratique millénaire qui permet de ponctionner la population au plus près de ses capacités.

Votre île isolée au milieu du fleuve est un véritable paradis. Mais depuis un siècle et demi, vous êtes contraint de partager ce territoire exigu avec une autre communauté religieuse qui ne ressemble à aucune autre : les Juifs. Lorsque Nabuchudonosor s’est emparé de Jérusalem et a déporté sa population à Babylone, beaucoup d’Hébreux ont trouvé refuge en Égypte. Le pharaon Apriès les a accueillis bien volontiers, mais pas gratuitement : en retour, il leur a demandé de surveiller la frontière méridionale de son royaume. Ce fut le début de la présence des Hébreux sur l’île d’Éléphantine.

Ces soldats en garnison ont besoin de prier comme tout le monde : aussi ont-ils érigé leur propre temple en l’honneur de leur dieu, un certain Yahvé. Vous n’y trouvez rien à redire : vous êtes très tolérant, comme tous les polythéistes. À chaque peuple sa sensibilité : la pluralité des dieux est là pour que chacun trouve chaussure à son pied. Ainsi la Mithra des Perses, l’Ishtar des Mésopotamiens, l’Aphrodite des Grecs, l’Hathor des Égyptiens, sont autant de déesses qui expriment la transcendance de l’Amour avec des nuances propres à chaque culture.

Pourtant, Yahvé a l’air très différent des autres. Apparemment, il représente une Transcendance universelle qui rappelle Amon ; mais contrairement au dieu d’Égypte, il n’a pas l’air d’apprécier la concurrence. Les Juifs s’obstinent à nier la pluralité de ses formes manifestes. Ils

soutiennent que l’existence de Yahvé s’oppose à celle de Khnoum. Une telle intolérance vous sidère : qu’ils prient leur dieu autant qu’ils veulent, mais qu’ils ne dénigrent pas les vôtres !

Le voisinage de ces Juifs commence à vous taper sur le système : ils se sentent tellement supérieurs aux autres ! Vous ressentez tous les jours leur suffisance : ils prétendent adorer l’unique vrai dieu, comme s’ils étaient les seuls à connaître la Vérité, seuls contre tous ! Vous envisagez sérieusement de prendre des mesures ; or vous êtes en très bons termes avec les Perses qui vous gouvernent, conscient qu’ils vous apportent stabilité et prospérité.

C’est ainsi qu’un beau jour, vous demandez au gouverneur d’Éléphantine de faire le ménage dans votre voisinage : avec votre bénédiction, les Perses vont détruire le temple de Yahvé et piller tout son contenu. Comme à l’époque d’Akhenaton, les monothéistes restent bien mal appariés dans un monde éminemment polythéiste : la Grande Bascule n’est pas encore pour demain.

Ultime baroud d’honneur : le chant du cygne des Égyptiens (410 – 330)

L’acharnement finit par payer (de – 404 à – 399, Saïs)

Vous êtes Amyrtée, un prince de Saïs descendant de l’ancienne dynastie qui régnait sur l’Égypte avant l’arrivée des Perses. Vous aspirez à restaurer cet âge d’or en chassant ces étrangers qui vous oppriment depuis plus d’un siècle.

Vous n’êtes pas le premier à tenter le coup : vous appartenez à une véritable lignée d’agitateurs professionnels qui ont été de toutes les révoltes ; mais cette fois, vous sentez que les temps sont mûrs. Cela fait sept ans que vous défiez ouvertement l’autorité du satrape depuis votre bastion de Saïs, et il n’a toujours pas réussi à vous faire rentrer dans le rang. Vous êtes parvenu à vous imposer à la tête de la rébellion, attirant jour après jour de nouveaux partisans.

En cette nouvelle année, deux événements vous poussent à passer la vitesse supérieure : la mort de l’empereur Darius II, dont les deux fils s’entre-déchirent pour la conquête du trône ; et la fin de la guerre du Péloponnèse qui rend les Grecs un peu plus réceptifs à vos besoins.

Consolidé par ces renforts, vous entreprenez de chasser systématiquement les Perses de toutes les villes du delta. Les fils de Darius II, très occupés à s’entre-tuer, laissent leur satrape à son triste sort :

c’est ainsi que vous réussissez à entrer dans Memphis. Depuis le temps que vous en rêviez !

Pourtant, rien n’est encore gagné : la reconquête de la Haute-Égypte ne fait que commencer. D’autres ambitieux s’empressent de vous disputer le titre de pharaon dès que vous avez le dos tourné. Les Égyptiens n’ont pas gagné en sagesse depuis la chute du Nouvel Empire, c’est le moins qu’on puisse dire ! À votre décharge, la culture des Grecs, dont le plus grand hobby est de tuer des gens, ne vous encourage pas au pacifisme.

Vous avez à peine le temps de remonter le Nil qu’un général de Mendès – une ville du delta – se proclame pharaon dans votre dos. Fort de ses alliés spartiates, il écrase vos soldats athéniens à plate couture, comme si la guerre du Péloponnèse se poursuivait jusque chez vous. Vous êtes finalement capturé et exécuté par votre rival qui récupère ainsi tous les fruits de votre travail de libération.

En définitive, vous resterez l’unique représentant de ce qu’on appellera la XXVIIIe « dynastie ». La XXIXe va s’avérer tout aussi instable : la foire d’empoigne va se poursuivre pour la conquête du trône, comme si la dignité pharaonique avait perdu toute l’aura divine des anciens temps. Et par-dessus tout ça, il ne faudrait surtout pas oublier les Perses qui entendent récupérer l’Égypte ! Ils vont se faire un malin plaisir d’alimenter vos querelles intestines en sous-main.

Bref, en libérant l’Égypte, vous n’avez fait qu’empirer les choses. Le siècle de relative prospérité sous la domination perse va laisser place à trois décennies particulièrement chaotiques.

Le nerf de la guerre
(de – 383 à – 380, de Naucratis à Gaza)

Vous êtes un fantassin au service de l’armée du pharaon Achoris, mais surtout, vous êtes athénien de naissance. Qu’Athéna vous terrasse si vous mollissez ! Vous avez acquis une réputation de redoutable guerrier lors de la guerre de Corinthe qui a vu rejaillir le conflit entre Sparte et Athènes. Depuis que vous avez atteint l’âge adulte, votre vie s’articule exclusivement autour du fracas des batailles : vous ne savez pas faire autre chose. C’est

ainsi qu'au retour de la paix, vous vous êtes senti tout oisif ; aussi avez-vous décidé de vous engager dans l'armée égyptienne.

Vous connaissez vos ennemis par cœur : les Perses. Ils ont décidé de lancer toutes leurs forces contre l'Égypte pour récupérer cette ancienne satrapie. Ça commence à chauffer sur les bords du Nil, mais heureusement vous êtes là. Muni d'un casque, d'une cuirasse, d'un bouclier et de protège-tibia, vous êtes indestructible. Vous commencez par pilonner votre adversaire à coups de javelot avant de le terminer à l'épée courte. Vous défendez victorieusement la frontière égyptienne, puis vous vous avancez jusqu'à Gaza où vous coupez quelques bras qui traînent. Le Sinaï fait maintenant office de zone tampon entre l'Égypte et l'Empire perse, sécurisant l'avenir.

Pour vous payer, Achoris fait marcher la machine à monnaie à plein régime. Lors de vos permissions, vous regagnez la ville de Naucratis où vous dépensez tout votre argent dans les jeux et la boisson. Que voulez-vous ? L'ambiance familière de cette cité vous pousse à tous les excès. C'est ainsi que vous succombez à la plus redoutable des drogues : l'amour. Vous obtenez la main de la fille d'un riche marchand athénien installé là pour affaires.

Les trois années qui suivent sont merveilleuses. Partout en Égypte, la brise fleure bon le renouveau. Fort de son prestige, Achoris multiplie les constructions dans le pays. Vous vous dites qu'il a enfin réussi à restaurer la prospérité de l'Égypte, mais patatras ! Voilà qu'il meurt prématurément ! Aussitôt, les Perses relancent l'offensive, vous sortant brusquement de votre léthargie. Partout dans le delta, les gens commencent à paniquer : le fils d'Achoris saura-t-il faire face à cette nouvelle menace ? Il est si jeune et si mou !

Votre général égyptien Nectanébo préfère prendre les devants, juste au cas où : il assassine le jeune pharaon avant que les Perses n'aient le temps de le faire. C'est fait : encore une dynastie de balayée en un rien de temps ! Nectanébo en fonde une nouvelle, la XXXe ; et grâce à vous, il parvient à stopper l'attaque des Perses, ce qui lui confère un immense prestige.

L'Histoire peut se montrer très conciliante vis-à-vis des putschistes : son coup d'État va s'avérer payant, ouvrant une dernière période d'éclat pour l'Égypte indépendante.

Le retour des vieilles traditions
(– 362, Philae, Haute-Égypte)



Figure 50. Vestibule du temple d'Isis à Philae

Les règnes de Nectanebo I et II voient le retour des grandes constructions.

Vous êtes une prêtresse d'Isis officiant dans le nome du Pays de l'Arc, celui qui borde la première cataracte à l'extrémité méridionale de l'Égypte. Longtemps vous avez ambulé dans les rues d'Assouan afin de subvenir aux besoins de la population. Vous faites de la politique de proximité : vous tapotez le ventre des femmes enceintes et le crâne des nouveau-nés afin qu'ils survivent en cette aube de la vie qui est la période de tous les dangers. Les gens ont une grande foi dans les pouvoirs de votre déesse réputée guérir les maladies et favoriser les enfantements. Les gens pauvres des bas quartiers viennent toucher votre robe pour obtenir votre bénédiction

dans la perspective de lendemains meilleurs : Isis est la femme aimante par excellence, celle qui se penche au chevet des opprimés.

Depuis quelque temps, votre déesse connaît un regain de popularité tout à fait exceptionnel. C'est comme si les interminables guerres masculines de votre époque avaient ravivé un besoin d'amour et de douceur toute féminine. Les petites gens en ont assez de ces fléaux qui ne leur procurent que des larmes : en se tournant vers cette divinité des anciens temps, ils s'imaginent pouvoir ranimer la paix éternelle d'une époque révolue, celle des dieux-rois bâtisseurs de pyramides. Plus de deux millénaires se sont écoulés depuis la grande époque : en cet âge mythologique, Isis et Osiris marchaient encore à la surface de la terre pour répandre leur enseignement, soutenant les efforts d'Horus contre la perfidie de Seth ; telle est du moins la croyance du petit peuple. La nostalgie d'une grandeur déchue est puissante en terre d'Égypte.

Depuis le début du règne de Nectanébo, un frémissement se fait sentir : quelque chose est en train de se passer, comme si l'Égypte se souvenait enfin de ses anciennes valeurs. Longtemps les Perses ont étouffé votre culture sous leur étau de pragmatisme. Aujourd'hui vous pouvez enfin respirer et vivre comme vous l'entendez : aussitôt la paix revenue, votre pharaon a ordonné une grande campagne de constructions dans tout le pays, tels ces grands monarques de jadis. Évidemment, les paysans croulent de nouveau sous les corvées, mais quoi ? C'est le prix à payer pour retrouver la faveur des dieux, condition *sine qua non* d'une paix durable. Les temples sont les principaux bénéficiaires de cette nouvelle ardeur ; et parmi les divinités choyées, Isis se retrouve en première ligne.

Deux temples majeurs sont en cours d'érection à la gloire d'Isis : l'un dans le delta, l'autre sur l'île de Philae, non loin d'Éléphantine, qui devient votre lieu de résidence. Dorénavant, la population devra venir jusqu'à vous pour obtenir votre bénédiction.

Il règne en ces lieux une ambiance qu'on n'avait plus vue depuis longtemps : l'accès au temple de Philae se fait par une allée bordée de superbes colonnades qui témoignent de la toute-puissance de votre divinité. Pour la première fois, les gens se prennent à espérer que tout redeviendra comme avant.

Vous vivez à la dernière époque faste de l'Égypte indépendante, et on vous conseille de bien en profiter parce qu'elle sera courte. Les Perses sont

toujours à vos portes, prêts à sauter sur le moindre signe de faiblesse ; et surtout, l'influence grecque ne cesse de croître dans le delta. C'est elle qu'il faut craindre parce qu'elle touche à quelque chose de beaucoup plus profond que votre indépendance politique : votre culture. En hellénisant jusqu'à votre identité, les Grecs finiront par rendre tout retour en arrière impossible. Chantez, belle prêtresse en robe de cygne ! Le Nil baigne une dernière fois votre âme millénaire.

Le nouveau visage des Perses
(– 342, Sebennytos, Basse-Égypte)

Vous êtes un jeune prêtre-ouab du clergé d'Anhour-Shou. Ne vous en faites pas, cher lecteur, si vous ne connaissez pas cette divinité égyptienne, c'est tout à fait normal. Il s'agit du dieu local de Sebennytos, une ville modeste de Basse-Égypte située non loin de Saïs. Vous auriez continué à vivoter dans votre coin si les pharaons de la XXXe dynastie n'avaient pas été originaires de cette ville : Nectanébo II bichonne votre temple en vous faisant des dons en-veux-tu-en-voilà.

Âgé de dix-sept ans, vous vous trouvez tout en bas de l'échelle : vous servez vos supérieurs avec une dévotion toute juvénile, très fier d'officier dans un temple tout neuf qui abrite de très beaux manuscrits sacrés dont certains ont été ramenés tout exprès de Memphis. Votre temple est un véritable écrin où s'entassent les offrandes d'ors et de pierres précieuses venues de l'ensemble du royaume. Pour vous en montrer digne, vous soignez longuement votre apparence : tous les matins, vous passez une heure à vous épiler l'ensemble du corps afin de pouvoir vous présenter tout frais tout pur devant votre dieu. Vous détestez les poils qui évoquent le côté animal de l'être humain, même ceux qui poussent sur votre tête : vous avez le crâne entièrement rasé. Les lavements et autres ablutions constituent une autre part importante de votre activité.

Vous avez le sentiment très net de vivre à une époque formidable qui voit le retour en force des dieux d'Égypte ; vous êtes si jeune et si naïf ! Pendant que vous vaquez tranquillement à vos prières dans le silence de votre temple, vos compatriotes sont très occupés à tenir tête aux Perses qui multiplient les offensives contre votre royaume. Depuis l'avènement de l'empereur Artaxerxès III, ces tentatives d'incursion ont pris une nouvelle

dimension : pour vous faire rentrer dans le rang, il a décidé de mettre les petits plats dans les grands en levant une armée de trois cent mille hommes sur l'ensemble de son empire. Un effectif digne des plus grandes batailles antiques ! En face, Nectanébo II a rassemblé une armée trois fois moins nombreuse. Les Grecs participent pleinement à cette confrontation finale, éparpillés entre les deux camps selon leur cité d'origine ou le financement qu'on leur a proposé.

Lorsque vous apprenez que les Perses se sont emparés de Péluse, le verrou de l'Égypte qui commande l'isthme de Suez, vous comprenez l'ampleur du problème. Les Perses se ruent dans le delta jusqu'à gagner votre ville. Ils s'engouffrent par centaines dans votre temple et s'y livrent aux pires impiétés, cassant les statues, pillant les trésors sacrés, souillant la virginité des jeunes prêtresses. Bien que choyés par vos bons soins, vos dieux ne semblent pas disposés à vous protéger contre ces barbares de l'Orient : vous vous retrouvez à poil.

Vous n'êtes pas le seul à subir les ravages de vos ennemis : Artaxerxès III s'empare de l'ensemble du royaume et le replace dans le giron de l'empire sous la forme d'une satrapie. En vue d'étouffer les révoltes, il prend le contre-pied du grand Darius en adoptant la méthode forte : vengeance et punition sont ses maîtres-mots. Tel est le lot des empires affaiblis : la violence est le dernier recours du tyran qui se sent lâcher prise.

L'Égypte va traverser plusieurs années de souffrances et l'image des Perses va s'en trouver considérablement détériorée. Ils n'apparaîtront plus à vos yeux comme de simples adversaires mais comme des crapules impies guidées par le Mal en personne. Et bientôt, quand un certain Alexandre toquera à votre porte, vous n'hésiterez pas longtemps : vous l'accueillerez en libérateur.

L'empire est mort, vive l'empire !
(– 332, de Memphis à Alexandrie)

Vous êtes une jeune mère de famille et malgré vos deux enfants en bas âge, vous n'avez pas pu résister à la tentation de venir à Memphis pour assister à l'arrivée de votre libérateur. Le roi de Macédoine Alexandre III, hégémon des cités grecques, a littéralement écrasé l'armée perse lors de deux batailles dont l'Histoire se souviendra ; puis il s'est avancé jusque chez

vous pour en chasser l'odieux satrape et ses sbires. Vos compatriotes ont pris les devants en massacrant tous les Perses restés sur place : Alexandre y a trouvé un véritable tapis rouge déroulé spécialement pour lui.

La main serrée sur votre bébé blotti contre votre poitrine, vous vous dressez sur la pointe des pieds pour apercevoir ce roi magnifique ; et lorsqu'enfin vous le voyez s'avancer dans son armure étincelante, vous vous en pâmez d'aise : qu'il est jeune et beau ! Grâce à lui, les abominables tourments de ces dix dernières années sont derrière vous : vous devez tout au peuple grec, une fois de plus. Leurs sandales font trembler le monde.

Bien sûr, Alexandre n'est pas disposé à vous rendre le bébé tout juste conquis : il compte bien conserver l'empire à son profit. Mais vous êtes prête à tout lui pardonner tant qu'il vous protège de ces Perses qui ne vous ont apporté que des malheurs.

Et d'ailleurs, ce respect que vous vouez à la culture hellénique est réciproque : Alexandre le Grand est fasciné par votre civilisation. Il va s'appliquer à restaurer toutes vos anciennes traditions : le temple de Ptah sera remis sur pied et un nouvel Apis sera désigné pour combler le vide laissé par les Perses.

Alexandre a sa petite idée derrière la tête : en se conformant à vos cultes, il entend récupérer l'autorité pharaonique sous vos applaudissements. Son premier réflexe est d'aller se recueillir au pied des grandes pyramides pour s'imprégner de l'aura des pharaons de l'Ancien Monde. Effet garanti : une pyramide de plus de cent mètres, ça donne une claque à tous les conquérants !

La vue de ces monuments donne à Alexandre une tête encore plus grosse qu'avant. Il veut dépasser la gloire de Kheops et de Ramsès II réunis en marquant le début d'une nouvelle ère. Aussi prospecte-t-il dans le delta en vue de fonder une nouvelle capitale d'où les Grecs administreront votre province. Son regard se pose sur un port naturel situé dans le delta occidental, un port auquel il laissera humblement son nom : Alexandrie, une ville promise à un avenir hors du commun.

Hélas il ne peut rester longtemps chez vous : il lui reste encore tout un empire à conquérir du côté de l'orient. C'est ainsi que vous le voyez repartir à la tête de son armée pour un voyage sans retour : l'Égypte restera positionnée en bout d'empire, gouvernée à distance par un « pharaon » qui n'en porte que le nom, dans la plus pure continuité de l'époque perse.

Un changement radical s’est pourtant glissé à votre insu : la culture grecque est en train de prendre racine jusqu’à gagner les moindres recoins de la vallée du Nil. Les Grecs ne sont plus seulement des alliés naturels, ils sont devenus des frères avec qui la cohabitation coule de source.

Finalement, Alexandre va se montrer à la hauteur de son projet mégalo : il va bel et bien réussir à instaurer une nouvelle ère, une époque de prospérité faite d’un mélange de cultures dont jouira l’enfant que vous tenez dans vos bras. Voici venir les temps bénis de l’époque hellénistique.

Les Egyptiens face aux Perses

-525

Un siècle de prospérité économique et commerciale sous l’empire perse (XXVIIe dynastie)
Des révoltes incessantes durement réprimées
Memphis reste la capitale de l’Egypte

-404

XXVIIIe dynastie	**Amyrtée de Saïs parvient à chasser les Perses** **Unique et éphémère pharaon de la XXVIIIe dynastie**
XIXe dynastie	**Cette dynastie originaire du delta renverse Amyrtée** **Epoque troublée: guerres civiles et guerres contre les Perses**
XXXe dynastie	**Retour d’une paix fragile sous les Nectanebo** **Retour aux vieilles traditions, les constructions reprennent** **Les Egyptiens pour la dernière fois aux commandes**

-342

Les Perses parviennent à reconquérir l’Egypte
Nombreuses exactions de leur part

-332

Le Grec Alexandre le Grand s’empare de l’empire perse
Fondation d’Alexandrie, début de l’époque hellénistique

Sixième tableau

L'époque gréco-romaine
(de 325 av. J.-C.
à 391 apr. J.-C.)

ALEXANDRIE


HÉLAS MA DOUCE CLÉOPATRE,
MÊME LES PLUS BELLES HISTOIRES D'AMOURS ONT UNE FIN.
...LES PLUS BELLES CIVILISATIONS AUSSI...

L’Égypte revigorée : la gloire de Ptolémée Ier (330 – 230)

L’ascension du premier Lagide (de – 323 à – 318, de la Libye à la Syrie)

Vous êtes Ptolémée, fils présumé de Lagos, un noble grec de Macédoine qui laissera son nom à la dynastie des Lagides que vous êtes sur le point de fonder. Vous êtes le frère bâtard d’Alexandre le Grand et vous entretenez avec lui des rapports plus que cordiaux. Vous êtes à ses côtés depuis les tout débuts de son épopée, sillonnant l’Europe, l’Afrique et l’Asie, multipliant les batailles. L’Empire perse a fini par sombrer dans l’abîme : grâce à vous et à tant d’autres guerriers, Alexandre se retrouve à la tête du plus grand empire que le monde ait jamais connu.

Après avoir guerroyé pendant douze ans, vous vous dites qu’il est temps de poser les armes ; mais voilà qu’Alexandre meurt de maladie dans la fleur de ses trente-deux ans ! Cette disparition prend tout le monde de court : l’héritier royal est en route, mais il baigne encore dans son placenta. Il vous faut trouver un régent de toute urgence, mais ce n’est pas une sinécure : Alexandre a eu soin de décimer toute sa famille pour éradiquer la concurrence.

C’est le général Perdiccas qui obtient finalement gain de cause en récupérant la régence de l’empire, mais vous l’avez mauvaise. Cet homme a des chevilles aussi grosses qu’un Apis en chaleur : ses intentions de s’emparer du trône impérial ne sont un secret pour personne. Vous êtes

contraint de faire profil bas, mais vous attendez votre heure. En échange de votre allégeance, vous obtenez la plus productive et la plus populeuse des satrapies : l'Égypte. Vous vous retrouvez à la tête d'un puissant appareil militaire qui doit vous permettre d'imposer vos vues.

Dès le départ, vous montrez les crocs : vous profitez d'une guerre civile dans la cité grecque de Cyrène pour la ramener dans le giron de votre satrapie. Puis vous partez intercepter le convoi funéraire d'Alexandre le Grand afin de ramener sa dépouille à Memphis : par cette action, vous entendez faire de l'Égypte le nouveau cœur spirituel de l'empire. Ravis de voir revenir chez eux ce prestigieux « pharaon » avec son ka, son ba et toute la clique, les Égyptiens vous encensent ; mais le Régent Perdiccas, quant à lui, frise l'attaque d'apoplexie ! Vous lui volez la vedette, pardi ! Comment pourrait-il revendiquer la dignité impériale s'il ne contrôle même pas la dépouille du Fondateur ? Fou de rage, il vous envoie son armée pour vous infliger la punition du siècle.

Par bonheur, son orgueil démesuré lui a mis beaucoup de satrapes à dos : il ne contrôle véritablement qu'une petite partie de son empire. C'est ainsi que vous remportez une victoire décisive devant Péluse, arrimant votre autorité sur les bords du Nil.

Perdiccas est assassiné par son propre état-major, ce qui vous laisse une occasion unique de récupérer la régence ; mais vous n'en faites rien. Vous préférez diriger une Égypte solide et soudée plutôt qu'un empire trop vaste pour être viable. Les Grecs ne possèdent pas les mêmes talents d'administrateurs que les Perses : habitués à s'étriper d'une cité-État à l'autre, ils s'avèrent incapables de gérer un empire de cinq mille kilomètres de long. Finalement, Alexandre aura détruit un empire viable pour le remplacer par une cohorte de satrapies rivales.

Votre objectif est de renforcer la puissance de l'Égypte aux dépens des autres satrapies. Vous aspirez à lui redonner les dimensions qu'elle avait atteintes à l'apogée du Nouvel Empire : tel un Thoutmosis des temps modernes, vous vous avancez jusqu'aux portes de la Syrie où vous déposez le satrape local.

Jusqu'à présent tout vous sourit, mais le plus dur reste à faire : votre plus grand ennemi est Antigone, un satrape qui contrôle l'Asie Mineure (l'ancienne Anatolie, la future Turquie) et qui ambitionne de récupérer le trône impérial. Les guerres d'egos entre les anciens généraux d'Alexandre,

appelés les « diadoques », ne sont pas près de s'éteindre. Dans ce jeu à plusieurs, c'est vous qui possédez la carte maîtresse puisque vous contrôlez le grenier à blé du monde antique. La population égyptienne est tout entière acquise à votre cause, elle qui se voit enfin revenir sur le devant de la scène après neuf siècles de sinistrose. Vous n'avez pas encore revêtu le pschent, mais vous avez déjà gagné la dignité pharaonique dans le cœur des Égyptiens.

Le contrôle des mers
(de – 306 à – 301, Méditerranée orientale)

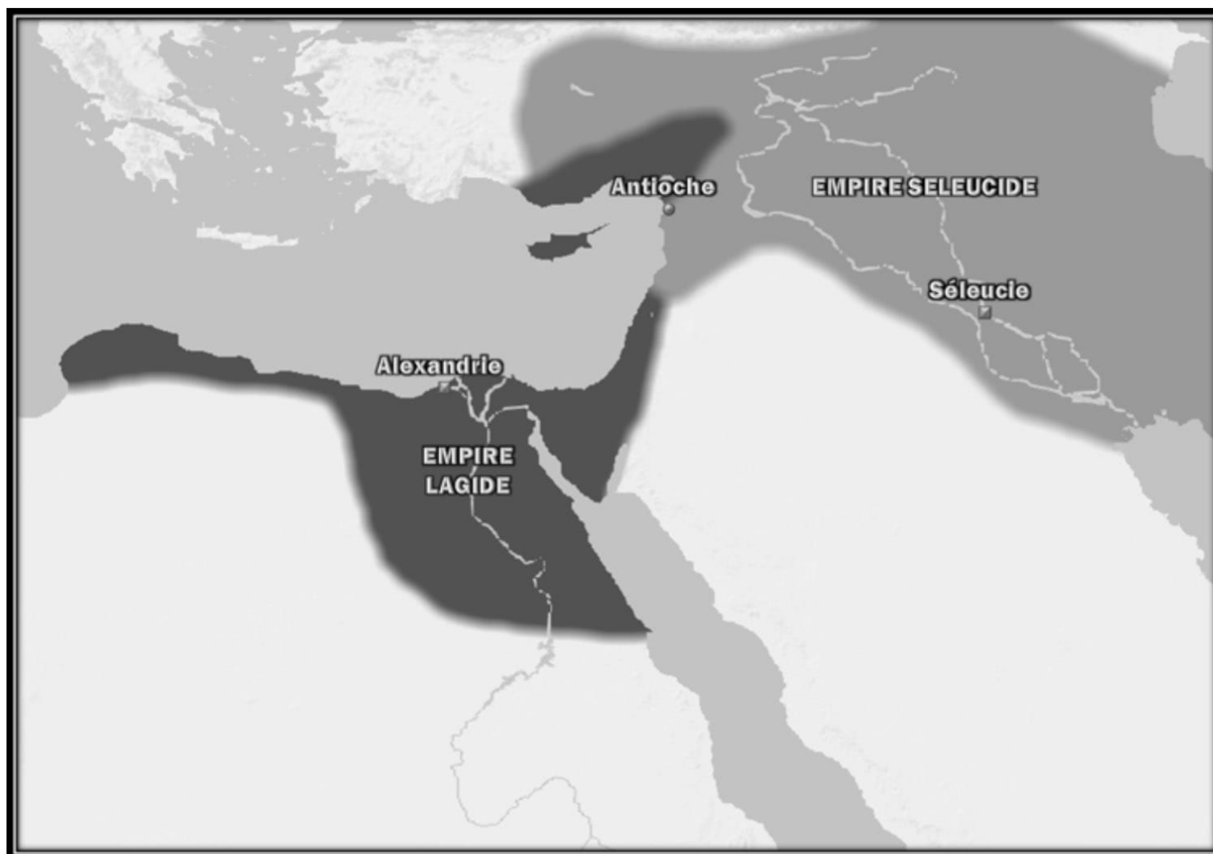


Figure 51. L'Égypte sous Ptolémée Ier (– 300)

Vous êtes un marin égyptien situé tout en bas de l'échelle et tout en bas de la cale, travaillant pour la flotte de votre satrape Ptolémée. Force est de le reconnaître : depuis que les Grecs ont repris le contrôle de l'Égypte, votre pays a complètement changé de dimension. Non content de rassembler les

meilleurs soldats du monde, les Grecs comptent parmi les plus intrépides marins. Depuis la mort d'Alexandre le Grand, ils peuvent se payer le luxe de s'étriper à des échelles jamais atteintes auparavant.

Votre principal adversaire est Antigone, ancien satrape d'Asie Mineure devenu roi. Il aspire plus que jamais à revêtir la dignité impériale, mais pour cela il doit vaincre son plus grand rival : Ptolémée, satrape d'Égypte.

Ce conflit est centré sur le contrôle des îles et des côtes de la Méditerranée orientale. Vous passez votre temps à ramer pour amener les soldats sur les fronts lointains de Chypre, de l'Asie Mineure et de la mer Égée. Depuis quelque temps, on assiste à une véritable course au gigantisme dans le domaine naval : les gros vaisseaux peuvent emporter tout un attirail de siège et sont plus résistants face aux tirs des catapultes ennemies. La rapidité et la mobilité des anciennes trières ne sont plus d'actualité : il faut savoir tailler droit devant pour tout défoncer.

Vous vous retrouvez affecté à la motorisation d'une octère, une galère à huit cents rameurs. Bien à l'abri dans la cale pour résister aux tirs ennemis, vous manipulez un aviron de douze mètres de long avec plusieurs camarades ; et comme vous êtes en bout de ligne, vous ramez debout, avançant et reculant à chaque va-et-vient, obéissant aux ordres du timonier qui relègue ceux du capitaine. C'est un travail éreintant, dangereux, et mal payé ; mais vous préférez mille fois travailler dans la flotte plutôt que de vous abaisser à cultiver la terre.

Il y a un an, Antigone est parvenu à s'emparer de l'île de Chypre ; à présent c'est l'île de Rhodes qui s'apprête à subir le même sort. Vous êtes là pour apporter des rations de nourriture aux assiégés.

C'est assez frustrant de travailler en aveugle pendant que la bataille navale fait rage au dehors. Tandis que vous souquez à un rythme endiablé, vous ressentez soudain un choc violent doublé d'un craquement sinistre. Vous craignez d'avoir été harponné, mais non : c'est vous qui avez éperonné la quille adverse. Vos soldats sont en train de sauter sur le pont du navire ennemi pour le nettoyer de ses occupants : quelle confusion au-dehors !

Finalement, vous réussissez à tailler une brèche dans les lignes ennemies, juste assez pour que vos navires de ravitaillement gagnent sains et saufs le port de Rhodes : mission accomplie ! Antigone doit renoncer à s'emparer de cette île, ce qui contribue à rehausser encore le prestige de l'Égypte.

Dans la foulée, Ptolémée abandonne son titre de satrape au profit de roi d’Égypte : il devient Ptolémée Ier Sôter, le « Sauveur ». C’est fait : la dynastie des Lagides est fondée. Elle se maintiendra pendant 275 ans et deviendra la plus stable de l’Histoire de l’Égypte.

La guerre contre Antigone n’est pas terminée pour autant : dans les années à venir, vous allez continuer à sillonner la Méditerranée orientale pour la plus grande gloire de l’Égypte. Qu’on se le dise : votre époque belliqueuse n’est pas faite pour les âmes fragiles. Vos enfants seront les principaux bénéficiaires des efforts exceptionnels de vos contemporains.

La bibliothèque d’Alexandrie (– 288, Alexandrie)

Vous êtes Démétrios de Phalère, philosophe athénien et disciple d’Aristote. Orateur talentueux, vous avez joué un rôle politique de premier plan en tant que diplomate et ambassadeur. Vous avez eu fort à faire avec les anciens généraux d’Alexandre, essayant par tous les moyens de calmer leurs egos surdimensionnés ; en vain. Le fils d’Antigone vous a chassé d’Athènes et vous avez dû trouver refuge à Alexandrie. Depuis lors, vous vivez un véritable exil doré : en tant que nouvelle capitale de l’Égypte, Alexandrie connaît un véritable emballement dans tous les domaines, dynamisée par le roi Ptolémée Ier.

Sur le plan militaire, les choses sont en train de se calmer : les conflits se poursuivent de façon plus ponctuelle, comme les dernières répliques d’un séisme titanesque. Les frontières se figent progressivement, divisant le monde hellénistique en trois grands royaumes qui perdureront pendant deux siècles : l’un centré sur l’Europe dirigé par les Antigonides (héritiers du diadoque Antigone), l’autre centré sur l’Asie dirigé par les Séleucides (héritiers du diadoque Séleucos), et le dernier centré sur l’Afrique dirigé par les Lagides (héritiers du diadoque Ptolémée).

Le royaume d’Égypte possède des dimensions jamais atteintes par le passé, même à l’époque des grands pharaons guerriers du Nouvel Empire. Il inclut la vallée du Nil jusqu’à la première cataracte, la Cyrénaïque à l’ouest, la Palestine et le Liban à l’est, l’île de Chypre et la côte méridionale de l’Asie Mineure au nord. Satisfait de cette nouvelle donne, Ptolémée s’évertue à maintenir un équilibre entre les grandes puissances en s’alliant

systématiquement aux challengers, une politique qui est en train de faire ses preuves. Le prestige diplomatique de l'Égypte est à la hauteur de son rayonnement militaire et culturel.

Depuis quelque temps, l'apaisement des conflits rend Ptolémée Ier beaucoup plus réceptif à vos conseils : c'est un roi cultivé très attaché à valoriser la science et la philosophie dans son pays. Pour diffuser les connaissances des Anciens, il vous encourage à fonder une université dotée d'une solide bibliothèque rassemblant les manuscrits du monde entier. Sous votre impulsion, l'édifice va sortir de terre en quelques années.

Les candidats professeurs sont déjà là, pressés de rencontrer leurs premiers élèves. La plupart sont des grands penseurs grecs attirés par le dynamisme égyptien, au premier rang desquels trône le mathématicien Euclide, aussi génial qu'énigmatique. On y trouve aussi quelques prêtres égyptiens de haut rang venus transmettre le savoir soigneusement conservé dans l'obscurité de leurs temples. Parmi eux se trouve Manéthon de Sebennytos, spécialiste de l'Histoire de l'Égypte.

Tout l'enseignement se fait en grec, ce qui le réserve aux Égyptiens de haute naissance qui ont appris cette langue auprès d'un précepteur. Bien que très minoritaires dans le pays, les Grecs sont devenus la nouvelle source du dynamisme égyptien. Les autochtones n'ont plus qu'à s'adapter.

En tant que directeur de la nouvelle bibliothèque, vous vous évertuez à rassembler le plus grand nombre de manuscrits possibles. Votre objectif est d'accumuler cinq cent mille ouvrages : une gageure ! Heureusement, les scribes sont là pour vous y aider : ça gratouille à tous les étages pour créer des copies des manuscrits originaux. Vous encouragez vos propres professeurs à rédiger de nouveaux ouvrages : Euclide est en train de coucher ses *Éléments de Mathématiques* au calame tandis que Manéthon entame sa magistrale *Histoire de l'Égypte* en trois volumes. C'est lui qui sera à l'origine du découpage des pharaons en trente-et-une dynasties et qui imposera l'hellénisation systématique des noms égyptiens.

Quelle époque exceptionnelle ! Ramsès II lui-même en serait pantois ! Le syncrétisme gréco-égyptien est en train de prendre la forme d'une véritable bombe culturelle largement symbolisée par la cité neuve d'Alexandrie.

Le phare d'Alexandrie (– 282, Alexandrie)



Figure 52. Reconstitution du Phare d’Alexandrie

Chronologiquement, le Phare d’Alexandrie est la dernière merveille du monde antique. Il finira par être détruit par plusieurs séismes.

Vous êtes un sculpteur égyptien, une race en danger d’extinction depuis la chute du Nouvel Empire. Vaille que vaille, les techniques de vos ancêtres ont réussi à se transmettre jusqu’à vous à travers les siècles. Dans le sillage de votre père, vous vous êtes longtemps concentré sur la restauration des temples de Memphis souillés par les exactions des Perses. Puis on vous a sollicité pour participer à l’érection d’une œuvre monumentale à Alexandrie.

Comme les grands pharaons des temps anciens, Ptolémée Ier ne semble jamais rassasié : après l’Université et sa Bibliothèque, il a voulu quelque chose d’encore plus majestueux pour sanctionner le nouvel éclat de sa

capitale. Une fois achevé le magnifique tombeau d’Alexandre le Grand, il a lancé la construction d’un phare exceptionnel marquant l’entrée du port d’Alexandrie, un phare digne de la flotte de guerre qui se presse aujourd’hui dans la rade à la manière d’une cité fortifiée.

Après quinze ans d’efforts, le jour de l’inauguration est arrivé. Vous vous retrouvez noyé dans la foule qui, à l’image de la capitale elle-même, mélange les Grecs et les Égyptiens dans une cordiale entente. Vous vous pressez sur l’île de Pharos qui, reliée au continent par une jetée, protège les eaux du port d’Alexandrie. Elle donnera son nom à tous les phares du monde.

Ptolémée Ier est mort juste avant de voir l’achèvement de son œuvre : c’est son fils Ptolémée II qui se charge de présider la cérémonie. Entouré de prêtres et de haut gradés de la flotte, il est revêtu de sa tenue pharaonique, arborant le némès et la barbe postiche, le cobra et les deux sceptres. En se faisant sacrer pharaon par le clergé égyptien, il s’est érigé en dieu vivant dans la plus pure tradition égyptienne. Vous aimez déjà cet homme qui montre un grand attachement à votre culture.

Il se tient à l’entrée de l’enceinte du phare, au pied d’une statue gigantesque qui le représente en majesté, celle-là même que vous avez sculptée pendant ces deux dernières années. Votre savoir-faire a permis d’y reproduire le plus pur style de l’ancien temps ; et pourtant, ce n’est là qu’un avant-goût des merveilles du Phare. Situé au centre d’une vaste esplanade carrée, l’édifice se dresse à 135 mètres de hauteur : c’est presque autant que les pyramides de Kheops et de Khephren ! Après deux mille ans de demi-mesure, on est enfin revenu à ces échelles surhumaines qui caractérisaient les âges mythiques de l’Égypte.

Pour ce faire, votre pharaon n’a pas eu besoin de recourir aux gigantesques corvées qui rassemblaient toute la population de l’Ancien Empire. Les techniques ont bien évolué, dynamisées par le mélange des savoir-faire grec et égyptien. Les pierres sont maçonnées avec du plomb fondu, renforçant considérablement la stabilité de l’ensemble : il n’est plus nécessaire de recourir à la dispendieuse forme pyramidale pour atteindre la voûte céleste. Aujourd’hui des formes plus élégantes peuvent être adoptées, beaucoup moins consommatrices en main-d’œuvre.

Le phare se subdivise en quatre parties : la grande esplanade carrée, une haute tour octogonale, une tourelle circulaire plus fine qui abrite le foyer

destiné à guider les marins, et une majestueuse statue de Zeus qui surplombe l’ensemble comme pour saluer les nouveaux arrivants venus du large. Vous en avez le cœur qui palpite : quelle fierté d’avoir participé à la construction d’un tel édifice ! Il fascine déjà les petits et les grands de ce monde, autant par ses dimensions hors-norme que par son élégance. L’objectif de Ptolémée est atteint : tous les étrangers venus mouiller dans le port d’Alexandrie en repartiront avec des étoiles dans les yeux. Aux yeux des voyageurs grecs, le Phare s’imposera comme une nouvelle merveille du monde. La liste à sept items est achevée : le Phare sanctionne l’accomplissement d’une époque magnifique qui aura vu l’apogée de la civilisation grecque.

Sous l’impulsion des rois lagides, elle continuera longtemps de rayonner par chez vous jusqu’à faire de l’Égypte le tout dernier bastion du monde hellénistique. La flamme allumée au sommet de la Tour d’Alexandrie constituera la manifestation la plus visible du savoir qui bouillonne à l’intérieur de sa Bibliothèque. Vous avez la chance de vivre au cœur de la Ville-Lumière du monde antique et votre phare n’est pas près de s’éteindre.

Les Alexandrins à pied d’œuvre : au cœur de l’époque hellénistique (230 – 170)

Petits meurtres et grands mariages en famille (– 274, Basse-Égypte)

Vous êtes Arsinoé, fille de Ptolémée Ier. Quand on est liée par le sang aux anciens généraux d’Alexandre, il faut être prête à batailler pour survivre. En tant que reine de Thrace et de Macédoine, vous avez vu défiler des époux abominables : le dernier en date a très vite révélé son étonnante propension à vouloir assassiner tout le monde. Vos propres enfants ont été sectionnés au scalpel et vous avez résolu de fuir en Égypte, votre pays de naissance, où vous avez enfin pu respirer plus librement. Vous avez épousé le roi en personne, Ptolémée II, qui est aussi votre demi-frère.

En cette époque de guerres et de complots incessants, il est primordial de ne pas diffuser trop ouvertement le sang dynastique pour éviter la multiplication des conflits. Le mariage entre demi-frères et demi-sœurs est un excellent moyen de conserver le contrôle ; or si l’inceste est très mal vu dans le monde grec, il est totalement banalisé dans la culture égyptienne. Les Égyptiens considèrent l’inceste comme une prérogative des dieux et des pharaons : en couchant avec votre demi-frère, vous faites d’une pierre deux coups. Vous consolidez votre dynastie tout en renforçant votre légitimité divine. Tous vos héritiers suivront votre exemple, assurant la stabilité de la dynastie lagide tout comme sa dégénérescence.

Vous voyez enfin s’ouvrir une période heureuse de votre vie : votre mari est sincèrement amoureux de vous et ça se voit. Il en reçoit le surnom

affectueux de Philadelphe, « Celui qui aime sa sœur », et il vous laisse un espace confortable pour gérer la politique de l'Égypte. Il faut dire que vous avez l'habitude de commander : votre expérience mouvementée aux côtés des Grands de ce monde a forgé votre caractère. Vous avez un ascendant naturel sur votre demi-frère qui est bien plus jeune que vous.

Ça tombe bien, le pauvre chou est débordé en ce moment. Son demi-frère chargé d'administrer la Cyrénaïque a proclamé son indépendance. Comble de l'ignominie, cette crapule a forgé une alliance avec Antiochos, le nouveau roi de l'Asie des Séleucides. C'est un adversaire autrement plus redoutable : le royaume séleucide, qui s'étend de l'Asie Mineure jusqu'à l'Inde, apparaît comme le véritable héritier de l'empire d'Alexandre. Antiochos a fondé une nouvelle capitale sur la côte syrienne, une ville promise à un brillant avenir : Antioche. Et maintenant, il entend parachever l'œuvre de son père en s'attaquant à l'Égypte.

Telles sont les constantes de votre époque hellénistique très contrastée : un renouveau civilisationnel remarquable doublé d'une agressivité politico-militaire affligeante. Parmi les héritiers d'Alexandre, il n'y en a pas un pour rattraper l'autre.

Vous remplissez vos devoirs de reine avec énergie et détermination : vous multipliez les visites sur les fronts pour redonner du baume au cœur des guerriers. La région de la Palestine et du Liban, qu'on appelle dorénavant la « Coele-Syrie », est devenue le principal objet de discorde. Les pauvres fantassins s'esquintent sur les champs de bataille en pure perte : les frontières ne cesseront de fluctuer pendant le siècle à venir pour revenir invariablement sur leurs positions initiales. Quelle vanité ! Il n'y aura qu'un seul résultat tangible : l'épuisement des deux adversaires. Vous êtes en train de gâcher votre précieux potentiel dans ces folies sanguinaires qui finiront par malmener la démographie de l'Égypte.

La renaissance du royaume de Koush
(– 260, Méroé, Soudan)



Figure 53. Quelques pyramides de Méroé

Vous êtes un prêtre koushite spécialisé dans les cultes de l'Outre-Monde. Vous résidez dans les quartiers funéraires de Méroé, la capitale du royaume de Koush. Non loin s'étend la nouvelle nécropole royale qui entame son fabuleux destin sous le soleil soudanais.

Les temps ont bien changé depuis la grande époque où les pharaons de Napata dominaient le monde égyptien : en ravageant le pays de Koush jusqu'à la quatrième cataracte, Psammétique II a définitivement brisé la puissance de la région. C'était il y a trois siècles : le cœur du pays de Koush s'est alors déplacé beaucoup plus au sud, à Méroé, située entre la cinquième et la sixième cataracte.

Longtemps les rois de Koush s'y sont succédé sans vraie grandeur. Les contacts avec la lointaine Égypte, tombée sous le joug de l'Empire perse, étaient alors réduits à leur portion congrue. L'hostilité de la Nubie, redevenue sauvage, ne facilitait pas les échanges. Puis Alexandre le Grand est passé par là, suivi de Ptolémée Ier : grâce à eux, l'Égypte est redevenue radieuse. Elle s'est soudain rappelé qu'il existait quelque chose au-delà de la première cataracte.

Votre roi Arkamani Ier a grandement bénéficié de la reprise du commerce avec l'Égypte : grâce à ces nouvelles rentrées d'argent frais, il a pu affermir son contrôle sur la Nubie. Aujourd'hui le royaume de Koush s'étend de la première cataracte jusqu'aux limites méridionales du Sahara : il est plus vaste que jamais.

Il est temps de célébrer comme il se doit la gloire de votre roi : celui-ci vient de mourir, ce qui est le meilleur moment pour lui rendre hommage. Vous vous retrouvez à la tête du convoi funéraire qui doit le mener à son tombeau. La procession se fait d’est en ouest, conformément à la tradition égyptienne qui positionne les défunts dans le royaume d’Occident. Vous parvenez au niveau d’une petite chapelle funéraire précédée d’un portique où sont gravés les exploits guerriers de votre roi, dans le plus pur style égyptien.

À l’intérieur, vous procédez à quelques libations de vin et de nourriture en vue de nourrir le ka du défunt et de lui donner l’énergie pour traverser l’éternité. Vous psalmodiez quelques incantations à l’adresse d’Osiris, le gardien des morts, afin qu’il l’accepte dans son royaume. Vous en profitez pour remercier quelques dieux bien de chez vous tels qu’Apédémak, dieu de la victoire. Puis vous empruntez le corridor menant à l’entrée de sa majestueuse pyramide qui s’élève dans le sable jaune du Sahara.

En réaction à l’hellénisation de l’Égypte, vous êtes revenus aux fondamentaux de la culture égyptienne. Par cette pyramide, vous prouvez au reste du monde que le cœur de l’Égypte authentique se trouve dorénavant ici, à Méroé.

Sans vouloir vous vexer, vous faites pâle figure au regard des temps glorieux de l’Égypte antique : votre main-d’œuvre peu nombreuse n’égale pas celle des pharaons de l’Ancien Empire, loin de là. Pour accomplir vos rêves, vous avez dû faire de sacrées économies : l’intérieur de la pyramide n’est pas en pierre mais en terre, ce qui n’est pas très orthodoxe. Seul le parement extérieur permet de cacher la misère. Vous avez dû aussi revoir à la baisse la hauteur de votre édifice : cette pyramide ne dépasse pas les trente mètres, et celles qui suivront ne feront pas mieux. Vous avez même triché en inclinant la pente à 70°, histoire de gagner plus vite en hauteur. Finalement, le résultat n’est pas si mauvais : votre pyramide est certes modeste, mais élégante, sans vaine ostentation.

Votre pharaon sera enterré dans une chambre souterraine située sous la pyramide et il reposera là pour l’éternité, momifié avec soin, placé dans un sarcophage en bois avec ses ors et ses bijoux. Le sol très sec de votre pays aidera à conserver son corps intact, condition *sine qua non* de sa survivance dans l’au-delà. L’écriture gravée dans la pierre permettra au défunt de se souvenir de son nom et de son Moi profond. Vous avez utilisé pour cela un

alphasyllabaire d’un genre nouveau dérivé d’une simplification des hiéroglyphes. Cette nouvelle écriture permettra de retranscrire plus fidèlement votre langue, le méroïtique.

L’âge d’or du royaume de Méroé ne fait que commencer, dopé par la vitalité de l’Égypte voisine. Thoutmosis III avait eu le nez fin en annexant le pays de Koush à l’époque du Nouvel Empire… Car c’est chez vous que la civilisation égyptienne se maintiendra le plus longtemps, bien à l’abri des influences grecque et romaine.

La croisée des cultures
(– 255, d’Alexandrie à Pataliputra)

Vous êtes un ambassadeur grec en pleine préparation pour le grand départ. Dans la salle de réception du palais d’Alexandrie se côtoient des émissaires venus des quatre coins du monde qui conversent dans un grec approximatif en sirotant leur verre de vin épicé avec le petit doigt dressé. Votre langue est devenue la *lingua franca* de l’ensemble du monde connu : on trouve dans la salle plusieurs hauts dignitaires romains ravis de babiller dans votre idiome prestigieux qu’ils considèrent comme le *nec plus ultra* de l’érudition. Les Romains ne sont plus ces marmots qui se contentaient de téter votre lait maternel : après avoir conquis une grande partie de la péninsule italienne, ils se sont plongés dans une confrontation grandiose avec l’autre puissance de la Méditerranée occidentale, Carthage. La première guerre punique bat son plein et les paris sont lancés. Le nom de Rome commence déjà à résonner dans toutes les ambassades et ne vous laisse plus tout à fait indifférent.

Pour l’heure, c’est un autre groupe revêtu d’un accoutrement bizarre qui attire l’essentiel de votre attention. Il vous vient tout droit d’un pays lointain et mystérieux : l’Inde. La dynastie des Maurya vient d’y fonder un empire prospère. Le nouvel empereur Ashoka y a reçu une sorte d’illumination divine qui l’a poussé à diffuser sa nouvelle religion de par le monde. Vous voilà nez à nez avec un moine bouddhiste assisté d’un haut dignitaire de l’empire indien. Ces deux lurons ont été escortés à travers toute l’Asie par deux Grecs de Kandahar, une ancienne ville séleucide tombée dans l’orbite des Maurya.

Demain, vous embarquerez sur un majestueux navire pour les raccompagner chez eux. Vous gagnerez d'abord la mer Rouge en empruntant le vieux canal des pharaons considérablement agrandi par Ptolémée II. Puis vous entamerez le long périple par le sud de l'Arabie qui vous conduira jusqu'aux bouches de l'Indus. De là, vous gagnerez la capitale Pataliputra située dans la plaine du Gange où vous rencontrerez l'empereur Ashoka en personne.

Les routes commerciales de l'ancien monde sont plus vigoureuses que jamais, qu'elles soient maritimes ou terrestres. Elles sont l'occasion d'échanges culturels florissants qui profitent à tout le monde. C'est ainsi que vous reviendrez de votre séjour enrichi d'une immense sagesse.

La Terre découvre son tour de taille
(– 240, d'Assouan à Alexandrie)

Vous êtes Ératosthène, un Grec de Cyrène : vous êtes né dans ces confins occidentaux du royaume d'Égypte qui appartiennent à la Libye. Jeune prodige dans le domaine des mathématiques, de l'astronomie et de la philosophie, vous avez bien vite déménagé à Alexandrie où tous les grands esprits se rencontrent. Ce bouillonnement intellectuel a encore affûté votre esprit : vous êtes comme un poisson dans l'eau dans ce milieu d'érudits. Vous avez passé des semaines entières dans les jardins de lecture de la Bibliothèque, compulsant les savoirs des Anciens, et vous avez inventé de nouvelles méthodes mathématiques, passant au crible tous les nombres premiers. Votre nom s'est rapidement fait connaître dans tous les cercles de lettrés alexandrins ; et un beau jour, le pharaon Ptolémée III a sanctionné votre génie en vous nommant à la tête de la bibliothèque d'Alexandrie.

À présent vous avez une idée fixe derrière la tête : mesurer la circonférence de la Terre. De vos jours, il n'y a plus guère d'intellectuels qui contestent sa forme sphérique postulée par Pythagore et confirmée par Pythéas lors de son périple vers les îles britanniques. Mais les dimensions de la Terre restent inconnues, ce qui devient gênant à l'ère de la globalisation. Alexandre le Grand a-t-il conquis plus de la moitié du monde ? Est-il plus facile de gagner l'Inde par l'est ou par l'ouest ?

Votre méthode pour y répondre est simple, tout du moins en théorie : constatant que le soleil est au zénith à Assouan au moment du solstice d'été,

vous en avez déduit que cette ville se trouvait sur le Tropique du Cancer. En mesurant la taille de l'ombre à Alexandrie au même moment, et en supposant qu'elle se trouve sur le même méridien, on peut en déduire l'écart angulaire entre les deux villes. À l'aide d'un gnomon, vous avez obtenu la valeur de 7,2 degrés.

Pour savoir à combien de kilomètres correspondent ces 7,2 degrés, il vous faut connaître la distance entre ces deux villes. Heureusement, les arpenteurs d'Alexandre le Grand sont passés par là : ils ont estimé cette distance à 5 000 stades. Un simple produit en croix permet d'extrapoler le résultat aux 360° recherchés : vous obtenez 250 000 stades, ce qui donne 39 375 km.

Chapeau bas, Monsieur le géomètre ! La véritable valeur est de 40 008 km : votre erreur est infime au regard des moyens à votre disposition. La conclusion est implacable : le monde hellénistique ne couvre qu'une infime partie de la surface du globe ! Bien effronté celui qui chercherait à gagner les Indes par la route de l'ouest ! Il se retrouverait fatalement le bec dans l'eau… ou sur les rives d'un nouveau continent.

Votre connaissance de la Terre est au zénith, mais hélas, vos mesures finiront par être oubliées par vos descendants. Il faudra attendre la Renaissance européenne avant que le monde ne redécouvre vos calculs jusqu'à pousser plus loin encore les connaissances dans ce domaine. Vous êtes et vous resterez l'un des plus brillants scientifiques du monde antique.

Le dernier temple pharaonique
(– 225, Edfou, Haute-Égypte)



Figure 54. Le temple d’Horus à Edfou

Il s’agit du dernier édifice monumental de la civilisation égyptienne.

Vous habitez dans la petite ville d’Edfou située au cœur de la Haute-Égypte entre Thèbes et Assouan, et vous passez vos journées à trimbaler des pierres depuis les rives du Nil jusqu’au nouveau temple en construction dédié à Horus. Vous avez un mode de vie qui ressemble beaucoup à celui de vos lointains ancêtres du Nouvel Empire : la folie des grandes constructions religieuses est de retour en terre d’Égypte.

Les croyances primitives et les mythes originels ont particulièrement la cote, à commencer par celui d’Isis et d’Osiris, les parents d’Horus. Les temples d’Isis poussent comme des champignons dans tout le pays ; quant à Osiris, sa fusion avec Apis a donné naissance à une nouvelle divinité, Sérapis, surtout vénérée par les Grecs du delta. Enfin le culte d’Horus a trouvé son plein épanouissement dans votre ville d’Edfou : Ptolémée III y a ordonné l’érection d’un temple monumental destiné à rappeler la victoire d’Horus sur Seth, de l’Ordre sur le Désordre. Par les temps qui courent, ce genre de monument célèbre surtout la victoire des Grecs sur les Perses qui aura vu le retour de la prospérité.

Vous avez à peine conscience d’être gouverné par une dynastie d’origine étrangère : en adoptant toutes les coutumes égyptiennes, les premiers

Ptolémée se sont fondus dans la masse. Leurs statues pourraient tout aussi bien représenter Ramsès II ou n'importe quel autre pharaon cent pour cent égyptien. La présence grecque se cantonne à Alexandrie et dans les grandes villes du delta où se concentre l'essentiel du dynamisme hellénistique : votre région méridionale est devenue toute provinciale. La langue grecque n'a pas gagné le monde rural qui continue de rassembler la grande majorité de la population de l'Égypte. Seuls les notables des grandes villes utilisent le nouvel idiome dans les administrations. Pour voir de véritables Grecs déambuler dans les rues, il faut aller en Basse-Égypte.

En d'autres termes, vous n'avez pas le sentiment d'être soumis à une oppression étrangère ; au contraire, vous avez la conviction d'un retour des Égyptiens à la tête du peloton mondial. Ce temple pour lequel vous travaillez en est une nouvelle preuve : il restera ni plus ni moins le temple égyptien le mieux conservé à l'époque moderne.

Vous êtes en train de vivre à un apogée particulièrement remarquable de l'Histoire de l'Égypte, mais celui-ci ne va pas durer. Bientôt vos pharaons lagides vont abandonner leur dynamisme en préférant le confort éphémère de l'inaction, bien plus disposés à profiter des acquis de leurs prédécesseurs qu'à préparer l'avenir. Ptolémée III sera le dernier grand pharaon d'Égypte, et le temple que vous êtes en train de bâtir n'aura plus d'égal jusqu'à l'extinction de la civilisation égyptienne.

Tenez-vous prêt à ressortir vos mouchoirs, cher lecteur, car l'agonie sera longue, et cette fois, définitive.

Les Koushites à la manœuvre (– 207, Thèbes)

Vous êtes Hérouennefer, un général koushite doté d'une solide expérience à la guerre. Vous avez commencé à travailler pour le royaume de Méroé en tant que simple soldat et vous avez gagné vos galons en massacrant les tribus de pillards venues profiter des richesses de la vallée du Nil. Peu à peu, vous êtes devenu l'une des grandes figures militaires du pays de Koush.

Pendant ce temps, l'Égypte de Ptolémée IV poursuivait sa lutte acharnée contre les Séleucides. À court de munitions, elle a fini par demander de

l'aide à votre roi Arnékhamani en échange d'avantages commerciaux. C'est ainsi que vous avez combattu en Palestine aux côtés des Égyptiens.

Jusqu'à présent, les troupes égyptiennes étaient exclusivement constituées de soldats grecs et de mercenaires étrangers ; mais cette fois, les autochtones égyptiens ont été enrôlés de façon massive. L'aura des Grecs est tombée en flèche : pourquoi se soumettre à des étrangers s'il faut mouiller le maillot à leur côté ? L'inaction de Ptolémée IV, plus intéressé par les beuveries que par la politique, n'a fait qu'amplifier la fronde à son égard, surtout en Haute-Égypte délaissée par les élites d'Alexandrie.

C'est ainsi qu'un beau jour, des notables thébains sont venus vous voir en cachette pour solliciter votre aide. Avec la connivence du roi de Koush, vous avez accepté de leur prêter quelques renforts koushites à la condition expresse d'obtenir le commandement de la rébellion. Ils vous ont donné carte blanche.

Le temps est venu d'entrer dans l'arène : vous commencez par semer la zizanie parmi les conseillers de Ptolémée IV, puis vous proclamez unilatéralement l'indépendance de la Haute-Égypte. Les Gréco-Égyptiens effarés tentent de vous en déloger, en vain.

C'est fait : la région thébaine a arraché son indépendance et l'Égypte se retrouve coupée en deux. En prévision de lendemains encore meilleurs, vous vous proclamez tout bonnement pharaon d'Égypte. En dépit de vos origines koushites, les Thébains acceptent votre nouveau statut : vous êtes égyptianisé de la tête aux pieds et vous gouvernez depuis Thèbes, ce qui vaut toujours mieux que ces Grecs lointains et méprisants.

La mort prématurée de Ptolémée IV ne va rien arranger : cette division de l'Égypte va durer près de vingt ans. C'en est fini de la paix qui régnait au sein du Double-Pays. Avec elle s'éteint l'âge de gloire de l'Égypte hellénistique.

La gloire des premiers Lagides

-323 La mort d’Alexandre le Grand entraîne des conflits de succession entre ses généraux (les diadoques). Ptolémée s’impose à la tête de l’Egypte.

Ptolémée I[er] Sôter	Fondation de la dynastie des Lagides Conflits incessants avec les autres diadoques Conquête de la Cyrénaïque, de la Coele-Syrie, de Chypre et du sud anatolien Construction du tombeau d’Alexandre, de la Bibliothèque et du Phare dans la nouvelle capitale Alexandrie
Ptolémée II Philadelphe	Mise en place d’une culture gréco-égyptienne Début des guerres de Syrie contre les Séleucides Alexandrie, creuset de la Connaissance Le royaume de Koush redevient puissant depuis sa nouvelle capitale Méroé
Ptolémée III Evergète	Construction du temple d’Edfou Apogée de l’Egypte hellénistique
Ptolémée IV Philopator	Un roi peu soucieux de politique Sécession de la Haute-Egypte Début du déclin

-204

L'irruption de Rome : l'amour vache (170 – 30)

Un nouvel allié inattendu (– 195, Alexandrie)

Vous êtes Ptolémée V, pharaon d'Égypte ; c'est en tout cas ce qu'on vous a dit, mais comme vous êtes monté sur le trône à l'âge de cinq ans, vous n'avez pas vraiment compris en quoi cela consistait. Votre mère aurait dû assurer la régence et vous apprendre les ficelles du métier, mais elle a été assassinée par les conseillers de votre père quelques jours après votre intronisation. Depuis lors, les conjurés vous laissent jouer tranquillement dans votre chambre en vous interdisant d'en sortir parce qu'il y a plein de méchants au dehors. Pendant ce temps, ce sont eux qui mènent la barque et ce n'est pas beau à voir.

Ce partage du pouvoir entre les mains de régents sans scrupule survient au plus mauvais moment : l'Égypte est en train de boire la tasse à grandes gorgées. La Haute-Égypte, devenue indépendante, est dirigée par des pharaons d'origine koushite. La Coele-Syrie a été envahie par le Séleucide Antiochos III dès la mort de votre père. À présent, vos ministres sont prêts à tous les sacrifices pour faire cesser les combats, y compris sanctionner la perte des territoires d'Asie Mineure. Il ne vous reste plus que Chypre et la Cyrénaïque : une mauvaise nouvelle pour vos caisses qui profitaient grandement de ces territoires périphériques.

En échange, on vous explique qu'il vous faudra épouser la fille d'Antiochos III pour pérenniser cette paix retrouvée. Ce mariage est l'occasion pour vous de découvrir un témoin incongru doté d'un curieux

accoutrement : un Romain. Vos conseillers vous demandent de lui parler gentiment parce que c'est à lui que vous devez l'arrêt des hostilités.

Depuis la fin de la deuxième guerre punique qui aura vu l'effondrement de Carthage, Rome est devenue une grande puissance qui fait trembler les autres : en plus de l'Italie, elle s'est étendue sur une partie de l'Espagne et du futur Maghreb, sans compter les îles (Sicile, Sardaigne, Corse, Baléares). Or la population urbaine de cette ville, devenue tentaculaire, dépend de plus en plus du blé égyptien qu'elle importe à grands frais : il n'est pas dans l'intérêt de Rome de voir l'Égypte tomber entre les mains d'un adversaire trop puissant. C'est la raison pour laquelle les Romains ont pesé de tout leur poids pour sauver votre pays de l'appétit d'Antiochos III.

Ils ne sont pas près de s'en aller : une nouvelle ère s'ouvre pour l'Égypte, une ère marquée par le jeu diplomatique croissant de Rome qui s'achèvera par votre annexion pure et simple à l'empire romain.

Les nouveaux garants de l'indépendance égyptienne (de – 169 à – 168, Basse-Égypte)

Vous êtes Gaius Popilius Laenas, un ancien consul romain, vous vous trouvez en Égypte, et en soi cela veut déjà tout dire : la réalité du pouvoir est déjà en train de changer de main sur les bords du Nil.

Il faut dire que les Gréco-Égyptiens font vraiment n'importe quoi. Comme son père, Ptolémée VI est monté sur le trône à l'âge de six ans, confortant l'emprise de ses conseillers qui ne se fatiguent même plus pour travailler dans l'ombre. Ils ont déclaré la guerre à l'empire séleucide en vue de récupérer la Coele-Syrie : une bévue monumentale ! Le Séleucide Antiochos IV a tout bonnement envahi le delta et établi une sorte de suzeraineté sur le pays en confinant le pharaon dans un obscur palais de Memphis.

Aussitôt, les Alexandrins ont porté le frère de Ptolémée VI au pouvoir afin de poursuivre la lutte contre les Séleucides, un frère qui sera connu sous le nom de Ptolémée VIII. Une réaction salutaire : Antiochos s'est cassé les dents contre Alexandrie et il a dû rentrer précipitamment en Coele-Syrie pour y réprimer des révoltes.

Depuis lors, le pays se retrouve simultanément entre les mains des deux frères qui ne se portent pas dans leur cœur, Ptolémée VI et Ptolémée VIII. Cerise sur le gâteau, Antiochos ne tarde pas à revenir après avoir maté les révoltes dans son pays. Quelle cacophonie ! Il était grand temps que vous entriez dans la partie.

À vos yeux, ces Grecs de tous bords ne sont que des sales gosses mal dressés. À l'inverse, votre propre prestige atteint des sommets : Rome est sur le point d'annexer le royaume de Macédoine à l'issue de trois guerres meurtrières. Vous avez terrassé le cœur originel de l'empire d'Alexandre le Grand ! Plus personne n'en doute aujourd'hui : les Romains sont devenus plus forts que les Grecs eux-mêmes. L'élève a dépassé le maître.

Les Séleucides comme les Lagides, derniers survivants de l'époque hellénistique, tremblent des genoux en entendant votre nom : vous avez l'aura suffisante pour imposer vos vues et vous le savez. Alors même qu'Antiochos IV entreprend de reconquérir le delta aux dépens des deux Ptolémée, vous décidez de mener une médiation entre les trois hommes. Cette « médiation » consiste surtout à moucher ces trois mômes en leur donnant des ordres.

Vous n'y allez pas de main morte : vous expliquez à Antiochos que s'il repose un seul pied en terre d'Égypte, les légions romaines viendront lui administrer la fessée du siècle. Le Séleucide pâle comme une tombe s'empresse d'accepter le marché en claquant des mandibules. Puis vous intimez aux deux frères Ptolémée de gouverner l'Égypte en bonne entente s'ils ne veulent pas avoir affaire à vous.

Vous gagnez sur tous les tableaux en contenant la puissance de l'empire séleucide tout en maintenant l'Égypte dans une situation de faiblesse politique qui vous permettra d'en obtenir tout ce que vous voulez. Votre comportement péremptoire marquera durablement les esprits : en une seule année, en Macédoine comme en Égypte, les Grecs ont découvert la supériorité implacable du monde romain. L'Égypte devra dorénavant se plier à vos moindres désirs.

Une reine au caractère bien trempé (de – 145 à – 126, Alexandrie)

Vous êtes Cléopâtre II, sœur des Ptolémée VIII et VI, épouse de ce dernier. Vous n'avez rien à voir avec l'illustre Cléopâtre qui se fera connaître dans un siècle, mais vous avez un caractère déjà bien trempé qui vous amène à intervenir activement en politique. Les troubles de ces dernières décennies ont considérablement affaibli le pouvoir pharaonique : aussi les reines d'Égypte ont-elles pris l'habitude de mener leurs petites affaires sans se contenter du titre honorifique de Première Dame.

Vos deux frères reconnus comme co-pharaons par Rome n'ont jamais réussi à s'entendre et il a bien fallu prendre des mesures : finalement, Ptolémée VIII a obtenu le titre de roi de Cyrénaïque tandis que Ptolémée VI conservait l'Égypte et Chypre. C'est triste à voir : votre famille n'a même plus besoin d'ennemis extérieurs pour affaiblir le pays ! Au moins l'éphémère sécession de la Haute-Égypte appartient-elle au passé.

Les problèmes ressurgissent à la mort prématurée de votre époux Ptolémée VI. Vous récupérez la régence en attendant que votre fils Ptolémée VII atteigne la majorité, mais Ptolémée VIII en profite pour faire valoir ses droits. Dans ce monde qui reste dominé par les hommes, il obtient de nombreux soutiens : vous êtes contrainte de lui céder le trône d'Égypte. Pour consolider sa légitimité, il vous épouse, vous et votre propre fille, ce qui ne manque pas de piment puisque Ptolémée VIII est aussi votre frère. Cela conduit à une situation familiale particulièrement cocasse.

Qu'on en juge : vos enfants n'ont qu'un seul grand-père et une seule grand-mère. Vous êtes à la fois leur mère, leur tante directe et leur tante par alliance. Et votre fille, qui est aussi votre belle-sœur, partage avec vous le lit nuptial de votre frère. Cette fois, c'est fait : vous avez exploité à fond la logique typiquement égyptienne de l'inceste.

Votre nouvel époux voit dans votre fils héritier Ptolémée VII un rival à court terme. Il ne verse pas dans les états d'âme : il le fait assassiner, tout simplement. Cette nouvelle couleuvre, vous ne parviendrez jamais à l'avaler ! À compter de ce jour, l'ambiance dans les couloirs du palais devient délétère.

Treize années passent. Ptolémée VIII vous donne un fils qui approche la majorité. Sur le papier, il s'agit du nouvel héritier légitime du trône ; oui mais voilà : votre époux a rapidement délaissé votre lit pour celui de votre fille, tellement plus jeune, tellement plus belle. Il lui a fait plein de petits bambins qu'il considère aujourd'hui comme ses véritables héritiers. De

peur qu’il ne répudie votre fils, vous décidez de prendre les devants : forte de nombreux soutiens à la Cour, vous fomentez une émeute à Alexandrie qui contraint votre époux à s’enfuir jusqu’à Chypre.

Vous exultez, tellement aveuglée par la vengeance que vous ne voyez pas l’état désastreux dans lequel vous avez mis le pays : l’exil du pharaon entraîne l’apparition d’une nouvelle sécession de la Haute-Égypte tandis que la Basse-Égypte plonge dans l’insécurité.

Vous n’êtes pas la seule en colère : perdu sur son île, votre époux vous promet les pires tourments de l’univers. Emporté par la rage, il fait assassiner votre fils sans se préoccuper du fait que c’est aussi le sien… Vous le réceptionnez en pièces détachées sur les quais du port et vous en cassez toute la vaisselle du palais.

La situation en Égypte est cataclysmique. La population autochtone observe vos querelles de famille d’un air effaré. Elle ne comprend rien à vos histoires : pour elle, Ptolémée VIII est toujours le pharaon légitime tandis que vous êtes une odieuse putschiste. Fort de ce soutien, votre époux finit par rentrer au pays à la tête d’une solide armée : vous n’avez plus qu’à vous enfuir à votre tour pour trouver refuge en Syrie.

Bon an mal an, Ptolémée VIII va parvenir à restaurer la paix et l’unité de l’Égypte, mais le royaume n’est pas au bout de ses peines : votre dynastie est de plus en plus virolée. Vous formez comme une petite caste de demi-dieux colériques qui n’hésitent pas à ravager le royaume pour assouvir leurs pulsions. À la mort de Ptolémée VIII, le pays sera littéralement démembré entre ses trois fils qui deviendront respectivement roi d’Égypte, roi de Chypre, et roi de Cyrénaïque. En ce triste siècle, l’Égypte va poursuivre sa décomposition.

Le ventre mou de l’Égypte (– 107, Moyenne-Égypte)

Vous êtes un modeste paysan de Moyenne-Égypte. En plus de vos terres où vous cultivez du lin et du blé, vous possédez quelques vaches et un petit cheptel de moutons. Votre potager riche en pois et en oignons complète ce dispositif alimentaire qui vous assure une relative autonomie. Vous n’avez affaire aux autorités locales que lors de la levée des impôts qui se fait en

nature. Quelques oboles de bronze dissimulés dans vos bas de laine et frappés à l'effigie de vos pharaons vous permettent d'assurer vos menus achats en ville. Ils valent un sixième de drachme d'argent et se subdivisent eux-mêmes en huit chalques. Avec la récession de l'économie, ces menues piécettes se sont beaucoup répandues.

C'est bien là l'une des seules influences du monde grec dans vos contrées reculées : comme par le passé, la Moyenne-Égypte continue de vivoter dans son coin, indifférente aux événements politiques tragicomiques qui secouent le royaume. Elle demeure à l'écart de la Basse-Égypte profondément hellénisée tout comme de la Haute-Égypte qui multiplie ses tentatives de sécession. Les guerres qui secouent le monde hellénistique depuis maintenant deux siècles n'atteignent pas les frontières de vos champs. Vous vivez dans une pauvreté qui n'est pas indigente : vous ne connaissez pas autre chose que la sobriété de votre existence.

Vous prêtez à peine l'oreille à l'actualité politique du royaume ; et pourtant, elle est gratinée ! La reine-mère Cléopâtre III, tyrannique, vient tout bonnement de renverser son propre fils Ptolémée IX qui menaçait de vouloir gouverner sans son aide ! À la place, elle a installé Ptolémée X qui était jusqu'alors roi de Chypre.

Le problème, c'est que Ptolémée IX n'a pas dit son dernier mot : réfugié en Syrie aux côtés de ses protecteurs séleucides, il entend bien récupérer son trône. Ce sont encore vingt années de guerre civile qui se dessinent, vingt années qui ne vont pas arranger l'état du pays ! Dans ce nouveau jeu familial, l'effrayante reine-mère va continuer de mener la danse : cette fois c'est sûr, les reines d'Égypte sont devenues les égales des rois, et plus encore ! Son deuxième fils Ptolémée X, qui lui doit tout, en sera tellement agacé qu'il finira par assassiner son épouvantable marâtre !

Un bon conseil : restez tranquillement focalisé sur les sillons de votre champ. Par les temps qui courent, rien ne vaut votre vie simple aux mœurs paisibles.

Le peuple d'Égypte à bout de nerfs
(de – 88 à – 80, Alexandrie)

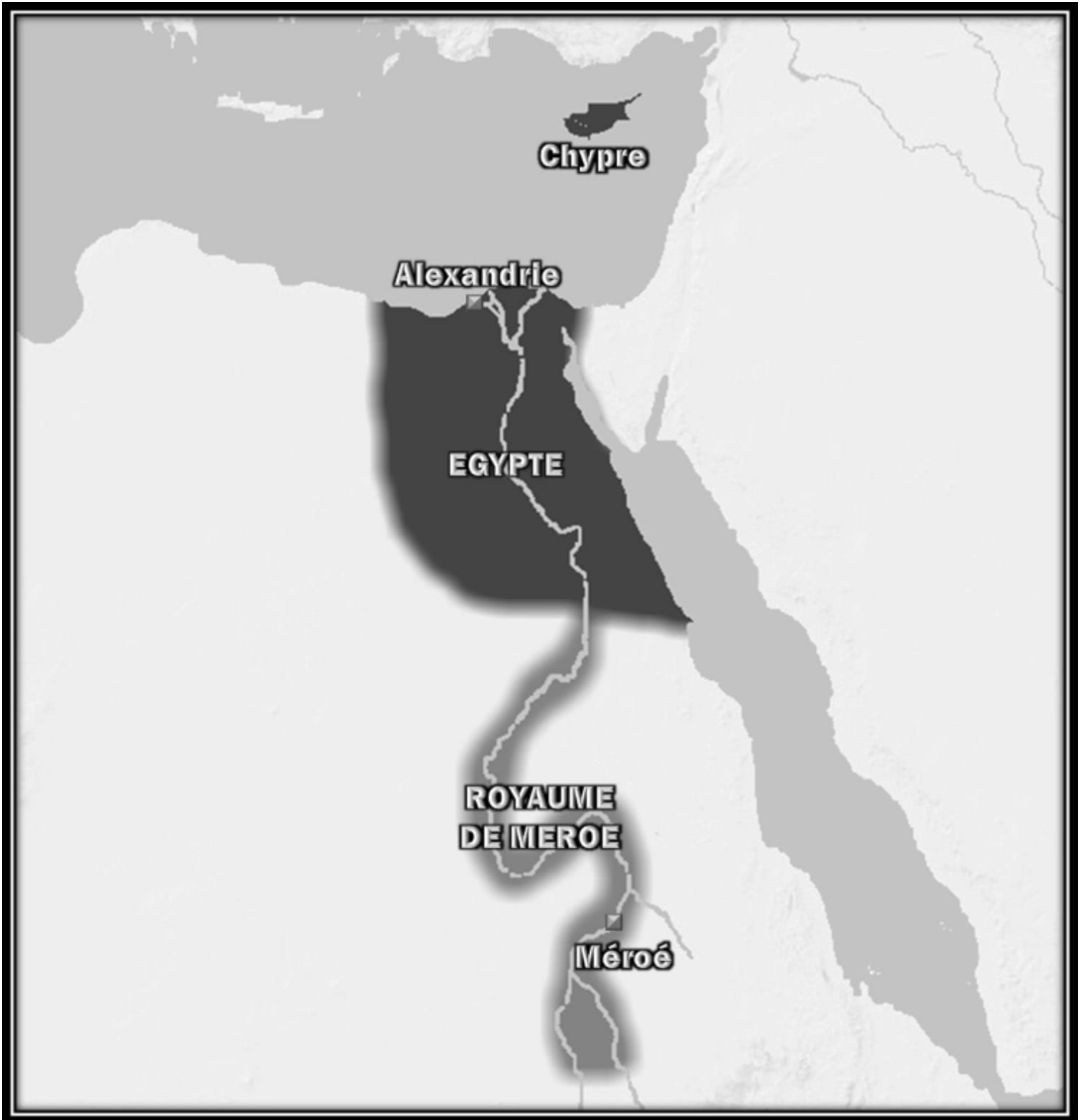


Figure 55. L’Égypte et le royaume de Méroé (– 90)

Vous êtes un commerçant d’Alexandrie et votre langue maternelle est l’égyptien : vous êtes un autochtone, comme disent ceux qui vous gouvernent. Vous n’en parlez pas moins la langue grecque avec beaucoup de fluidité : dans votre ville éminemment cosmopolite, les gens d’ascendance grecque et égyptienne, de sang souvent mêlé, se côtoient en bonne entente. Tout le monde se rassemble autour d’une même culture syncrétique qu’on pourrait qualifier de « gréco-égyptienne ». Seuls les gens

des campagnes et des villes du sud ont conservé la culture des anciens temps que vous considérez volontiers comme dépassée. À vos yeux la séparation ne se fait pas entre Grecs et autochtones, mais entre une Égypte moderne (la vôtre) et une Égypte archaïque (celle des bouseux).

Cela ne vous empêche pas de haïr vos dirigeants, non pas parce qu'ils sont grecs mais parce qu'ils font n'importe quoi. La guerre civile qui oppose le pharaon en titre Ptolémée X au pharaon déchu Ptolémée IX se poursuit depuis bientôt vingt ans, grevant l'économie du royaume. Le commerce avec le royaume séleucide, allié de Ptolémée IX, est en stand-by.

Heureusement, il vous reste la république romaine aux allures d'ogre boulimique. Elle vous importe des quantités astronomiques de céréales en échange de vin et d'huile d'olive. Insatiable, elle continue de grignoter de nouveaux territoires par la force ou par la forme. Les rois hellénisés sont tous invités à inscrire Rome dans leur testament au cas où ils n'auraient pas d'héritier… Par ce biais, les Romains ont pu acquérir une partie de l'Asie Mineure sans verser une seule goutte de sang, ainsi que la Cyrénaïque séparée de l'Égypte depuis la mort de Ptolémée VIII.

Ces pertes territoriales successives sont comme le corollaire de vos guerres civiles à répétition : aujourd'hui, vous êtes au bout du rouleau. Partout la révolte gronde : la famine menace et il n'y a rien de tel pour échauffer les esprits. Ptolémée X en vient à piller les trésors du tombeau d'Alexandre le Grand pour pouvoir payer ses soldats ! C'est le bouquet : excédé, vous vous joignez à la foule qui marche sur le palais. Votre roi est contraint de s'enfuir en catimini, ce qui permet à Ptolémée IX de récupérer son trône après vingt ans d'absence.

Vous vous dites que la guerre civile est terminée, mais en fait pas du tout. Cet imbroglio politique superposé aux difficultés économiques provoque une nouvelle flambée de révoltes dans tout le pays. Ptolémée IX passe les années qui suivent à massacrer son propre peuple, confortant le marasme économique.

Huit ans plus tard, vos clients résiduels se comptent sur les doigts d'une main et vous en êtes réduit à manger vos cols de chemise. À la mort de Ptolémée IX, vous surveillez de près son successeur Ptolémée XI, prêt à lui tomber dessus au moindre écart. Celui-ci se montre fidèle à la tradition fratricide des Lagides : il fait assassiner sa femme après seulement dix-huit jours de vie commune. Par Horus, on ne consomme pas les reines d'Égypte

comme des miches de pain, tout de même ! Vous n’en pouvez plus de cette gabegie : vous participez à une nouvelle insurrection à laquelle se joint l’armée au grand complet. Le roi est égorgé au beau milieu d’un gymnase.

Autant dire que Ptolémée XII est tout penaud au moment de monter sur le trône ! Il sait que le moindre faux pas peut lui être fatal. Au moins vos révoltes auront servi à remettre les Lagides dans le droit chemin, mais à quel prix ! Bien loin de chez vous, Rome commence à s’exaspérer de vos rébellions incessantes qui menacent ses précieux approvisionnements en céréales. Ce n’est pas l’envie d’intervenir qui lui manque, mais elle doit d’abord s’occuper des Séleucides. Profitez bien de ce dernier répit, car les temps de l’indépendance sont comptés.

L’indépendance coûte de plus en plus cher
(de – 59 à – 58, Alexandrie)

En tant que chambrière de la princesse Bérénice IV, fille du pharaon Ptolémée XII, vous vous trouvez en première ligne pour jauger l’ambiance dans le palais d’Alexandrie ; et autant dire que ce n’est pas la fiesta des grands jours ! L’atmosphère est sépulcrale, comme si la fin du monde était proche. Tout le monde se sent en sursis dans un univers qui se décline de plus en plus en quatre lettres : R-O-M-E.

Il y a six ans, le général romain Pompée s’est emparé des derniers restes de l’empire séleucide : l’Égypte est devenue l’ultime vestige des royaumes hellénistiques. Fatalement, la république romaine n’a plus d’yeux que pour vous : vous ne devez votre survie qu’à des pots-de-vin gigantesques versés aux généraux et aux consuls romains. Le problème, c’est que ces consuls se renouvellent tous les ans : du coup, il faut remettre ça à chaque nouvelle année, ce qui commence à faire cher l’indépendance ! Votre maîtresse ne peut même plus se payer de nouvelles robes tous les matins ; quant aux paysans, ils crèvent de faim, ce qui est assez secondaire.

En cette année sinistre, c’est un certain Jules César qui accède au consulat romain. Vous ne retenez pas les noms des consuls d’habitude, mais celui-là s’avère plus gourmand que les autres. Il vous demande tellement d’argent qu’il vous faut vendre la moitié de la garde-robe de la princesse, sans compter les emprunts démentiels contractés auprès de banquiers… romains. Rome vous tient aujourd’hui par les cordons de la bourse et c’est

très douloureux : d’un point de vue financier, votre indépendance n’est déjà plus qu’un lointain souvenir.

Dès l’année suivante, vous n’êtes plus en mesure de payer le montant d’usage : aussitôt, Rome se venge en s’emparant de l’île de Chypre, dernier vestige lagide en dehors de la vallée du Nil. Pour le peuple d’Alexandrie déjà durement touché par la crise économique, c’est la goutte d’eau qui fait déborder le vase : le palais est littéralement assiégé par la foule et Ptolémée XII doit s’enfuir à Rome pour sauver sa peau.

Bérénice IV est portée au pouvoir en tant que fille aînée du pharaon, mais vous ne parvenez pas à vous en réjouir : que pourra votre reine face à la puissance romaine ? Vous êtes comme une pâte à quiche prête à passer au rouleau compresseur.

Vous ne croyez pas si bien dire : les Romains excédés par les révoltes alexandrines finissent par intervenir militairement pour rétablir Ptolémée XII sur le trône. Les hommes du pharaon pénètrent à dix dans la chambre royale. Vous tentez de protéger la reine de leurs assauts, en vain : vous vous faites littéralement découpée en rondelles, ce qui a le mérite de vous épargner la vision de votre maîtresse égorgée.

Cela vous épargne aussi les dernières années d’agonie de l’Égypte indépendante : dans un sursaut d’empathie, les Romains renoncent à annexer le royaume, mais ils y laissent une garnison pour protéger le pharaon contre son propre peuple ! L’Égypte est devenue un État-client, une sorte de royaume vassal. Tout est prêt pour le bouquet final.

Une reine de charme et de choc
(de – 49 à – 30, Alexandrie)



Figure 56. Portrait de Cléopâtre VII,
dernière reine d'Égypte

Vous êtes Cléopâtre VII, ou plus simplement Cléopâtre, LA Cléopâtre, fille de Ptolémée XII et reine d'Égypte. Après 3 300 ans de civilisation antique, vous voilà enfin, juste avant la fin ! Votre vie fascinera tellement les générations futures qu'elle en éclipsera celle de Ramsès II lui-même !

Votre frère Ptolémée XIII a récupéré le trône à la mort de votre père. En attendant sa majorité, vous avez pris les choses en main du haut de vos dix-huit ans : vous l'avez épousé pour obtenir le statut de reine d'Égypte. Depuis, c'est vous qui menez la barque.

Par-delà leurs sourires mielleux, les conseillers du roi vouent à votre égard une haine féroce : vous les empêchez de mener ce petit bout de pharaon par le bout du nez, pardi ! Pendant que vous essayez tant bien que mal de gérer un pays en triste état, ils s'emploient à monter votre frère-époux contre vous. Le jeune chou, très influençable, tombe dans leur jeu : dès qu'il atteint sa majorité, il vous chasse d'Égypte. C'est ainsi que vous vous retrouvez en Syrie dans la peau d'une réfugiée politique.

Ne vous faites pas trop de mouron, votre exil ne va pas durer : l'Égypte, devenue une véritable coopérative agricole romaine, ne peut plus ignorer les atermoiements de Rome. Or le monde romain est en train de subir un

séisme de première magnitude : après avoir conquis la Gaule, Jules César a défié ouvertement le Sénat, déclenchant une terrifiante guerre civile contre son grand rival Pompée. Au moment même où vous trouvez refuge en Syrie, Pompée, vaincu par César, toque à la porte du palais d'Alexandrie pour y trouver asile.

Guidé par ses conseillers, votre frère fait un très mauvais calcul : pour faire plaisir à César, il fait décapiter Pompée. Le problème, c'est que cette flagornerie musclée ne rencontre pas du tout l'effet escompté : César hurle à la trahison, arguant que c'est un crime d'humilier de la sorte un ancien consul de Rome ! Il entre dans Alexandrie à la tête de sept mille hommes, déclenchant la guerre contre l'Égypte. La capitale est mise à feu et à sang et une annexe de la Bibliothèque tombe sous la proie des flammes : des siècles et des siècles de savoir gréco-égyptien retournent à la cendre en un rien de temps. Quel gâchis !

Bien qu'il soit en forte infériorité numérique, Jules César remporte ce combat, un de plus ! Dans la foulée, Ptolémée XIII se noie opportunément dans le Nil en essayant de s'enfuir… La voie est libre pour votre retour au pouvoir !

Vous essayez de recoller les pots cassés auprès de César, mettant tous vos charmes en action pour éviter l'annexion de l'Égypte par Rome. Par chance, vous êtes sur la même longueur d'onde tous les deux : vous êtes très cultivés, vous parlez indifféremment le grec et le latin, et vous avez comme point commun un pragmatisme à toute épreuve.

César a conscience qu'il serait dangereux d'annexer l'Égypte *manu militari* : la population autochtone, dont les nerfs sont à vif, est au bord de la révolte. Rome ne peut se permettre une guerre longue au risque de voir fondre son approvisionnement en céréales. À Rome aussi, la situation est critique : après des années de guerre civile, les Romains sont à bout. Il leur faut à tout prix du pain et des jeux. Finalement, ce sont vos misérables paysans qui tiennent en respect les légions romaines… Quelle ironie !

Plutôt que de vous tuer, César décide de vous faire un gosse : à votre mort, cet héritier nommé Césarion deviendra le nouveau pharaon d'Égypte sous le nom de Ptolémée XV, ce qui permettra l'enracinement en douceur de votre pays dans le giron romain ; tel est tout du moins le plan de César. En attendant, il place votre dernier frère sur le trône sous le nom de

Ptolémée XIV, un gamin âgé de onze ans que vous épousez en tout bien tout honneur.

Vous suivez votre amant à Rome pendant que vos hommes de confiance gouvernent l'Égypte sous la surveillance étroite des Romains. Deux années passent, puis vient ce jour fatidique où votre amant est assassiné en plein sénat. Cela vous laisse tout hébétée : les cartes sont complètement rebattues ! Vous craignez que ses successeurs, moins subtils, annexent purement et simplement l'Égypte en vous expédiant *ad patres*… Vous rentrez précipitamment au pays et vous regardez de loin le nouveau séisme qui secoue le monde romain. Très vite, deux hommes forts se distinguent : Octave et Marc Antoine.

Les années qui suivent son épouvantables : il vous faut faire d'incessantes contorsions diplomatiques pour continuer à voguer dans le sens du vent. Heureusement que vous êtes douée à ce jeu-là ! Pour ne rien arranger, l'Égypte traverse une période de mauvaises crues, ravivant les famines et la menace de révoltes.

L'horizon s'éclaire lorsque Marc Antoine récupère la partie orientale du monde romain : en tant qu'État-client, l'Égypte est sollicitée pour l'aider dans sa guerre contre les Parthes, des Iraniens qui ont remplacé les Séleucides au Moyen-Orient. Votre rencontre avec ce vaillant guerrier est torride : âgée de vingt-huit ans, vous avez encore de redoutables atouts pour séduire les hommes.

Autant votre relation avec Jules César était une banale histoire de sexe et de raison, autant celle avec Marc Antoine est faite d'amour et de passion. Il a le temps de vous faire trois enfants lors de ses passages à Alexandrie, renforçant encore la solidité de votre alliance dynastique. Lorsqu'il décide de fêter son triomphe chez vous plutôt qu'à Rome, vous comprenez que votre plan est en train de fonctionner : l'Égypte est devenue le nouveau cœur du monde romain d'Orient. Quelle résurrection !

Le problème, c'est qu'Octave, qui a récupéré le monde romain d'Occident, voit ces évolutions d'un très mauvais œil : vous à ses côtés, Marc Antoine est devenu tout-puissant ! S'il vous prenait l'envie de bloquer les convois de blé à destination de Rome, Octave se retrouverait en très mauvaise posture. C'est la raison pour laquelle il décide d'agir pendant qu'il en est encore temps : il déclenche une guerre sanglante contre vos forces conjointes.

Sans vouloir vous froisser, vous êtes un peu le boulet de Marc Antoine dans ce nouveau conflit : ses généraux vous exècrent car ils réalisent que vous avez pris l’ascendant sur votre époux. On leur demande de combattre l’Urbs pour la plus grande gloire de l’Égypte, une situation particulièrement difficile à avaler pour un Romain ! C’est ainsi qu’en dépit de votre supériorité numérique, vous subissez une défaite historique lors d’une bataille navale menée près d’Actium, en Grèce.

À compter de ce jour, tout espoir s’envole : tandis qu’Octave remporte ses ultimes combats, vous passez vos derniers mois à Alexandrie aux côtés de votre amant, profitant goulûment des derniers jours de votre vie en banquets et beuveries. À l’annonce de l’arrivée d’Octave, Marc Antoine se suicide en se jetant sur son épée ; quant à vous, vous préférez recourir au poison qui laissera sur votre visage une douce quiétude destinée à braver l’éternité.

C’est fini : Octave annexe l’Égypte en même temps que la partie orientale du monde romain, puis il se proclame empereur sous le nom d’Auguste. Au passage, il prend soin de tuer votre fils Césarion pour éliminer tout futur rival : avec vous s’éteint la dynastie lagide en même temps que cette fabuleuse épopée hellénistique qui aura bouleversé l’Ancien Monde. L’Égypte va redevenir une simple province située en bout d’empire, mais il y a plus encore : soumise aux règles étroites de la culture romaine qui se soucie peu des particularités régionales, elle va perdre ce qui subsistait de sa culture antique. Il n’y aura jamais plus de pharaon en terre d’Égypte, jamais plus de temple majestueux érigé à la gloire des dieux. Une nouvelle ère s’ouvre pour la vallée du Nil, une ère en demi-teinte qui verra les derniers fragments de la civilisation antique disparaître un à un jusqu’au clap final de la conquête islamique.

Le déclin de l'Egypte hellénistique

-204

Ptolémée V	Perte des territoires en Asie Mineure et en Coele-Syrie Début de l'influence romaine
Cléopâtre II au centre des Ptolémée VI, VII et VIII	Invasion du delta par les Séleucides Rome devient garante de l'indépendance égyptienne Conflits dynastiques qui épuisent le royaume
Cléopâtre III au centre des Ptolémée IX, X et XI	Les conflits dynastiques se poursuivent Perte de la Cyrénaïque Un royaume en triste état
Ptolémée XII	Révoltes incessantes du peuple égyptien Perte de Chypre Un pharaon soutenu à bout de bras par les Romains
Cléopâtre VII au centre des Ptolémée XIII, XIV et XV	Cléopâtre, reine d'Egypte soumise à Rome Alliance avec Jules César, puis Marc Antoine Défaite face à Octave, fin de l'indépendance égyptienne

-30

La mort de Cléopâtre marque la fin de la dynastie des Lagides et de la période hellénistique
L'Egypte devient une province de l'empire romain

Le nouvel ordre romain : une province qui marche droit (30 av. J.-C. – 240 apr. J.-C.)

La résistance héroïque du royaume de Koush (de – 24 à – 21, de Méroé à Philae)

Vous êtes Amanishakheto, candace de Koush. « Candace », cela veut dire « reine » en méroïtique. Vos adversaires utilisent ce titre tout à fait singulier quand ils parlent de vous, ce qui en dit long sur la terreur que vous leur inspirez : vous n'êtes pas une reine comme les autres.

Ce n'est pas que la société koushite soit spécialement matrimoniale : quand ils le peuvent, les nobles de la cour de Méroé privilégient toujours la lignée mâle pour gouverner le pays. Mais quand le pharaon meurt sans héritier en âge de régner, on n'hésite pas à solliciter les reines pour assurer la continuité. Ainsi votre mère vous a-t-elle enseigné *de visu* le dur métier de candace.

Il se trouve que votre époque est propice aux actes de bravoure : après avoir annexé l'Égypte, Octave, devenu l'empereur Auguste, a voulu prolonger son œuvre en conquérant la Nubie. Il a cru voir en vous de vulgaires barbares qu'on peut soumettre en quelques coups de javelot, mais vous l'avez vite détrompé : votre armée est venue harceler les troupes romaines, jouant de sa meilleure connaissance des lieux pour mener des embûches dévastatrices. Finalement, les Romains ont dû faire demi-tour pour gérer une révolte des Nubiens installés en Égypte.

À présent, le temps est venu de repasser à l’offensive : votre armée de trente mille hommes s’avance jusqu’à Assouan, terrasse les trois cohortes romaines stationnées là, puis redescend le Nil jusqu’à l’île de Philae. Là se dresse le temple d’Isis devenu l’un des principaux centres religieux de l’Égypte : vos soldats vous en ramènent des richesses à faire couler un âne.

Pourtant la liesse est de courte durée : exaspérés par votre résistance imprévue, les Romains ripostent en y mettant les moyens. Ils entreprennent de reconquérir la Nubie de façon méthodique, ravageant tout sur leur passage. Ce faisant, ils prennent conscience que Méroé se trouve décidément trop loin de chez eux : 1 500 km vous séparent de la première cataracte, ce qui vous laisse tout le loisir de harceler leurs troupes. Auguste réalise que vos modestes richesses ne valent pas un tel sacrifice : il a bien d’autres chats à fouetter sur des fronts autrement plus menaçants, notamment en Germanie.

Finalement, vous vous mettez d’accord sur une exploitation commune des ressources agricoles et minières de la Nubie. Votre résistance héroïque n’aura pas été inutile ! À compter de ce jour, vous allez bénéficier d’échanges épanouis avec l’Égypte romaine. Plusieurs siècles de paix vont s’écouler en pays de Koush, comme en réponse à la *pax romana* égyptienne. Grâce à vous, la civilisation de l’Égypte antique se maintiendra encore longtemps sur les rives du Nil soudanais.

La *pax romana* (30, Haute-Égypte)

Vous êtes un fonctionnaire égyptien et votre plus grand plaisir est de gratter du papyrus. Vous faites partie d’une administration pantagruélique destinée à caler les impôts au plus près des capacités de la population : pour cela, il faut tenir un cadastre parfaitement à jour. Tel est votre métier.

Cette obsession d’une fiscalité gérée au millimètre n’est pas neuve : c’était déjà celle des grands pharaons des anciens temps. Mais cette organisation scrupuleuse est entrée en symbiose avec le cerveau des Romains : quand on leur parle d’ordre et de discipline, ces gens-là ont les yeux qui brillent. Il ne s’agit plus seulement de garantir l’autosuffisance de l’Égypte, il s’agit de ravitailler Rome en blé égyptien tout en veillant à ne pas trop pressurer la population pour prévenir toute révolte. C’est un travail d’équilibriste, mais les Romains sont des génies dans ce domaine !

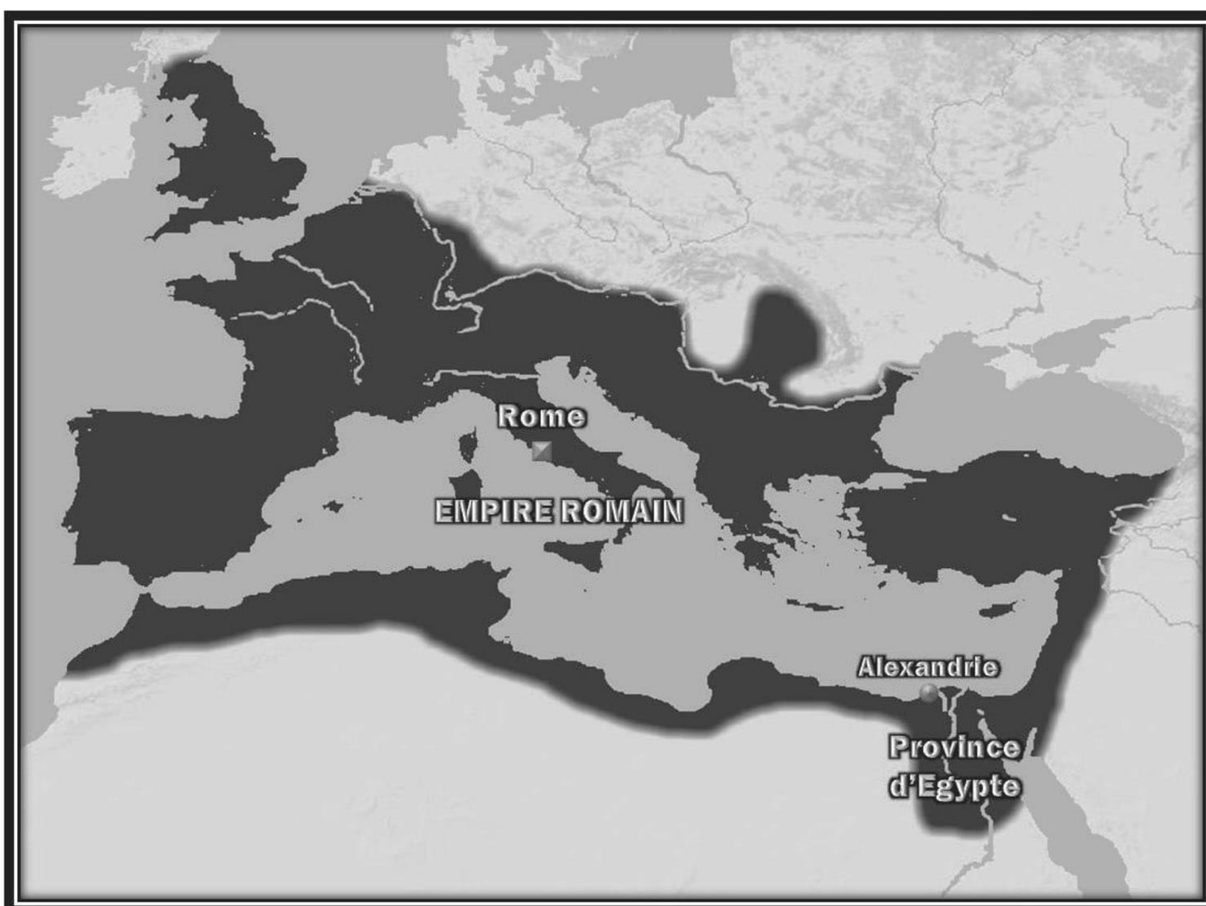


Figure 57. L'Empire romain (vers 150)

En lieu et place des anciens nomes s'étendent trois « stratégies » qui correspondent plus ou moins à la Basse, la Moyenne et la Haute-Égypte : chacune est gérée par un stratège qui a pour mission principale de remplir les caisses de Rome sans faire de vagues. La province dans son ensemble est dirigée par un préfet qui se trouve sous les ordres directs de l'empereur.

Les rouages sont tellement bien huilés que ça tourne tout seul : les gens payent en nature ce qu'ils doivent à l'État romain sans sourciller. Vous-même, dont les ancêtres ont été de toutes les révoltes, n'envisagez même plus de vous rebeller : contre qui et pourquoi ? Après trois cents ans de domination grecque marquée par un profond syncrétisme culturel, vous ne faites plus la distinction entre un peuple égyptien « authentique » et une élite gréco-romaine « étrangère ». Vous êtes fier de votre culture constituée d'apports divers qui est le terreau de votre identité. Vous priez Isis pour protéger votre foyer, mais aussi Hermès *alias* Mercure quand vous êtes en

voyage : le polythéisme gréco-romain et le polythéisme de l'Égypte ancienne se sont complètement entremêlés pour constituer un édifice tout aussi touffu que celui des anciens temps. La multiplicité baroque de toutes ces divinités ne vous pose aucun problème : vous avez ça dans le sang.

Vous maîtrisez deux langues qui ont chacune leur rôle : celle du monde rural héritée de l'ancien égyptien, et celle du monde urbain, le grec, que vous utilisez au travail ; quant au latin, il n'est pratiquement pas employé par chez vous.

Vous n'êtes même plus confronté aux conflits dynastiques incessants qui exaspéraient vos ancêtres de l'époque hellénistique. Les empereurs romains sont devenus des entités lointaines qui ne passent jamais vous voir. Les préfets d'Égypte sont des hommes discrets qui gèrent le pays sans prêter le dos aux critiques. C'est terrible à dire : depuis que l'Égypte a perdu son indépendance, tout va mieux. On n'a plus vu le moindre conflit depuis la guerre menée contre le royaume de Koush il y a cinquante ans. Vous vous trouvez au cœur de la *pax romana*, particulièrement précoce en Égypte.

Et pourtant, il y a quelque chose de terne dans cette paix sans grandeur : l'Égypte jusqu'alors maîtresse de son destin a perdu son rôle central dans l'Histoire de Monde, reléguée au rang de simple province comme au temps de l'Empire perse. À la grande époque des pyramides, les paysans travaillaient la terre pour la grandeur d'un dieu incarné dont les monuments se dressaient orgueilleusement vers le Ciel. Leur vie était difficile, certes, mais elle avait un sens sacré qui la rendait exaltante. Aujourd'hui l'Empire romain a recouvert l'Égypte d'une chape bizarre, confortable mais abrutissante. Vous n'êtes plus qu'un pion perdu dans un immense édifice sans âme, grattant inlassablement le papyrus en attendant la fin de journée et la fin de carrière. Vous n'êtes ni heureux, ni malheureux ; en fait, il n'y a plus grand-chose à dire sur vous.

Le grand retour du monothéisme (70, Alexandrie)

Les bras doucement posés sur les épaules de vos enfants, vous humez l'air marin à la proue de votre navire en contemplant la flamme qui perce l'horizon. Cette flamme représente votre avenir et celui de vos enfants, loin de cette terre de tourments que vous venez de quitter.

Vous êtes née à Jérusalem d'une famille juive à l'histoire mouvementée. Vos ancêtres ont très mal accepté la domination romaine dont le polythéisme était peu compatible avec le culte de Yahvé. Un peu partout en Judée, des prophètes se sont mis à prêcher le retour du royaume de Dieu, c'est-à-dire du royaume des Juifs ; Jésus fut l'un d'entre eux.

Vous avez été obligée de courber la tête sous les premiers empereurs, jusqu'à ce que les errements de Néron réveillent votre ferveur. Les actes isolés à l'encontre des autorités romaines se sont transformés en une insurrection généralisée avec un objectif en tête, l'indépendance d'Israël. Vous avez tenu longtemps face à l'armée romaine, profitant des conflits entre les successeurs de Néron ; mais finalement, Titus est venu rétablir l'ordre à la manière romaine. Il a exécuté tous les meneurs, il a rasé le Temple de Jérusalem, symbole de l'unicité divine, et il a confisqué de nombreuses terres juives afin de les pousser à l'exil.

Spectacle ahurissant que cette Diaspora de tout un peuple ! Comme des milliers d'autres bannis, vous avez dû vous chercher une nouvelle terre d'accueil. Certains ont opté pour Rome ; mais comme tant d'autres, vous avez jeté votre dévolu sur le Phare de la Méditerranée orientale, Alexandrie, où vivote une petite communauté juive depuis longtemps déjà. Ce nom résonne en votre cœur d'une manière toute singulière : vos écrits témoignent des liens anciens qui vous lient à l'Égypte par le biais de l'Exode. Aujourd'hui encore, le commerce ne cesse d'orienter votre regard dans cette direction. Vous y resterez à portée de tir de la Judée, prête à y retourner dès que la situation s'y sera apaisée ; telle est du moins votre espérance.

Avec ses cinq cent mille habitants, Alexandrie est la deuxième ville du monde romain, juste après Rome, et le premier port de la Méditerranée. C'est un véritable foyer multiculturel où se côtoient des peuples de toutes religions et de toutes origines : une terre d'accueil par excellence. C'est aussi un pôle économique de premier plan où l'on peut se faire de l'argent facilement. En dépit de sa longue décadence, le pays du Nil apparaît toujours comme l'un des principaux moteurs de l'économie mondiale : quel destin !

Lorsque vous arrivez en vue du Phare, vous comprenez que vous avez fait le bon choix : le soleil égyptien vous portera chance. Dans les décennies à venir, Alexandrie va s'imposer comme le principal foyer de la Diaspora :

par votre biais, le monothéisme fondé par Akhenaton est en train de faire son grand retour sur les bords du Nil.

Des portraits peints pour les morts (110, Fayoum)

Vous êtes le tenancier d’un bordel à Hérakléopolis et vous êtes quelqu’un de tout à fait respectable. Vous exercez un métier vieux comme le monde qui vous rapporte un joli pécule ; car les hommes ont leurs besoins, voyez-vous. Vous faites partie de la classe moyenne aisée, loin des élites mais encore plus loin du monde paysan.

Le monde romain réserve une place de plus en plus confortable aux honnêtes citoyens tels que vous, à commencer par votre place au cimetière. Par le passé, vous auriez dû vous contenter d’une tombe anonyme et d’une décomposition rapide de votre enveloppe charnelle, réduisant à néant tout espoir d’immortalité ; mais la croissance économique impulsée par la *pax romana* a mis de nouvelles techniques funéraires à votre portée.

C’est dans cette perspective que vous toquez aujourd’hui à la porte de l’atelier des artistes peintres d’Hérakléopolis attenant à la nécropole. Votre femme n’ayant pas supporté son dernier accouchement, elle est passée à l’Ouest sous votre regard impuissant. Vous avez décidé de mettre les grands moyens afin de pouvoir la retrouver dans l’Autre Monde, quitte à y dépenser toute votre fortune.

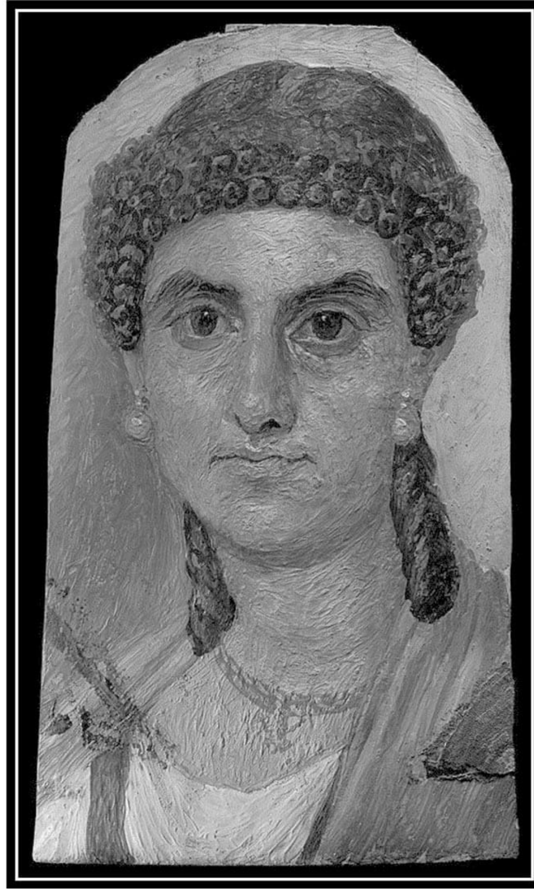


Figure 58. Un portrait du Fayoum

Les prêtres d'Osiris ont accepté de vous faire une ristourne en expédiant la momification de son corps : elle ne bénéficiera que d'une rapide plongée dans un bain de natron suivi d'un enrobage sommaire dans des bandelettes à bas coût. Pas d'éviscération ni de soin du visage : dans quelques années, votre épouse ressemblera à un zombie plein d'asticots. Qu'à cela ne tienne : vous allez déjouer la vigilance d'Osiris en recouvrant la momie par un panneau de bois peint qui représentera les traits de votre épouse dans la force de sa jeunesse.

Les peintres d'Hérakléopolis ont un talent fou : en quelques coups de pinceaux, ils parviennent à restituer un visage plus vrai que nature, redonnant vie au défunt. On est très loin des anciennes représentations hiératiques des pharaons qui traversaient les siècles sans prendre une ride ! Ces portraits-ci sont personnalisés, ils restituent l'âme du trépassé avec une vivacité confondante. Rendons à César ce qui lui appartient : vous devez ce

nouvel art magique au savoir-faire des Romains. Quand on regarde ces peintures, on se dit qu'on a définitivement changé de civilisation.

Le bois utilisé est du figuier sycomore, un arbre qui prospère dans la dépression du Fayoum : c'est la raison pour laquelle votre région est devenue un pôle important pour les portraitistes funéraires. Un jour ces peintures seront appelées les « portraits du Fayoum ».

Finalement, il vous reste encore quelques sesterces après ces menus achats. Maintenant qu'elle est devenue immortelle, votre épouse aura besoin d'être protégée contre les démons de l'Ombre. Pour cela, il lui faudra des formules magiques écrites et sanctifiées par des membres du clergé. Le problème, c'est que les prêtres scribes sont hors de prix : l'usage des hiéroglyphes, trop complexe, est réservé aux élites. Quant au démotique, la vieille écriture administrative héritée de l'époque saïte, il a fini par se marginaliser face à la concurrence du grec.

L'alphabet grec… Voilà une écriture simpliste que n'importe quel notable des provinces reculées peut apprendre ! Pour faire face à la demande croissante des classes moyennes, les scribes ont fini par l'adopter pour retranscrire la langue égyptienne. Il a fallu y ajouter quelques symboles hérités du démotique pour tenir compte des particularités de votre langue, et voilà le résultat : l'alphabet copte est fait pour vous ! Votre prêtre de quartier, qui fréquente discrètement l'obscurité de votre maison close, se fera une joie de vous graver quelques incantations pour une somme modique.

Cette nouvelle écriture « petit-bourgeois » est révélatrice de la démocratisation des pratiques sacrées jusqu'alors réservées aux Puissants. Votre langue elle-même, en vigueur depuis plus de quatre millénaires, a bien évolué au contact du grec : on lui donnera dorénavant un nouveau nom, le « copte ». Vous vous trouvez à la charnière entre une vieille civilisation millénaire et une nouvelle promise à de rapides bouleversements.

Le savoir se fige (140, Alexandrie)

Vous êtes Claude Ptolémée, vous êtes grec, vous avez cinquante ans tout ronds, et vous êtes l'un des plus célèbres savants de la prestigieuse

université d'Alexandrie. La perte des milliers de manuscrits survenue lors de la conquête romaine n'a pas porté préjudice au dynamisme intellectuel de votre ville : aujourd'hui encore, Alexandrie demeure un phare mondial de la Connaissance.

Votre spécialité, c'est la géographie à l'échelle du globe et l'astronomie à l'échelle de l'Univers. Vous bénéficiez non seulement des jalons posés par tous les grands penseurs qui vous ont précédé, mais aussi de l'extraordinaire opulence de l'Empire romain dont le réseau commercial a repoussé toutes les frontières du monde connu.

Depuis les grandes campagnes menées en Germanie, l'Europe n'a plus de secret pour personne en dehors de ses confins scandinaves. Quant à l'Asie, elle a pris un embonpoint spectaculaire au fur et à mesure que s'ouvraient la route terrestre de la soie chinoise et la route maritime des épices indiennes.

Si la Chine reste un territoire largement énigmatique, l'Inde est parfaitement domestiquée. Le commerce dans l'océan Indien est si dynamique qu'il provoque des embouteillages en mer Rouge ! L'Égypte est devenue le nœud commercial du monde romain : c'est de là que les navires appareillent depuis les ports d'Arsinoe, de Myos Hormos et de Bérénice. Le canal du Nil à la mer Rouge a dû être encore agrandi pour que les navires venus d'Inde puissent poursuivre leur navigation jusqu'à Rome.

Les royaumes de l'Arabie Heureuse (Yémen), en tant que haltes commerciales et principaux pourvoyeurs en encens, profitent pleinement de cette vigueur commerciale. Ils ont implanté des comptoirs jusque sur la côte orientale de l'Afrique afin d'y embarquer de l'ivoire et d'autres ressources tropicales. Les marins grecs de l'Égypte romaine sont autorisés à utiliser ces installations : depuis le Gange jusqu'à Zanzibar, on entend du grec à tous les comptoirs !

Vos cartes géographiques demeureront une référence pour les héritiers de Rome pendant plus de 1 400 ans, et ce n'est pas tout : votre système géocentrique va rester le modèle astronomique en vigueur pendant toute cette période. *Exit* les théories fumeuses de ces illuminés qui faisaient tourner la Terre autour du Soleil ! Vous ne niez pas que la Terre soit ronde, mais vous refusez d'en faire le bilboquet des dieux. Comme tout un chacun, vous concevez l'agencement des planètes et des étoiles comme un simple canevas par lequel les dieux s'adressent aux hommes : l'astrologie et l'astronomie, c'est du pareil au même. Rejeter la Terre à l'écart du Centre,

c’est récuser le partenariat entre les dieux et les hommes établi depuis que le Monde est Monde.

La pérennité de votre œuvre, qui traversera intacte les siècles à venir, est un vibrant témoignage de la bonne santé de l’Égypte et du monde romain de votre époque, mais cela signifie aussi que vous vous trouvez à la toute fin des progrès de la Connaissance antique. Vous êtes en quelque sorte l’Omega du génie créateur des Grecs qui aura marqué plus de six siècles d’Histoire du Monde. D’autres savants fouleront les bancs de l’université d’Alexandrie après vous, mais ils ne posséderont pas votre talent. Les Lumières de votre ville sont sur le point de s’éteindre une à une, emmenant avec elles l’épopée intellectuelle fascinante du monde antique.

Le monde romain entame son déclin
(de 172 à 175, Basse-Égypte)

Vous êtes un bouvier installé près de Mendès en Basse-Égypte : vous êtes propriétaire de quelques parcelles de terres bien grasses qui sont gorgées d’eau pendant une grande partie de l’année. Cette boue colossale, impropre à la culture du blé, fournit une herbe abondante dont les bovins raffolent. Ainsi avez-vous pu vous lancer dans l’élevage intensif, ce qui ne présente que des avantages : vos conditions de vie sont bien meilleures que celles des paysans cultivateurs qui s’esquintent le dos dans leurs champs. Vous constituez en quelque sorte la classe moyenne du monde rural.

Depuis le début du règne de Marc Aurèle, tout va mal. Ce n’est pas de sa faute, le pauvre, mais vous êtes impitoyable : si cet empereur reçoit les foudres divines, c’est qu’il le mérite ! Tout a commencé par une invasion des Parthes sur le front oriental : Marc Aurèle en a ramené un cadeau empoisonné, la « peste antonine ». Le delta du Nil, très dense donc très sensible aux épidémies, a été frappé de plein fouet. Des gens de tout sexe et de tout âge se sont vu germer des pustules sur tout le corps, et beaucoup en sont morts. Des villages entiers ont ainsi été décimés.

Normalement, dans un pays qui vit plus ou moins en autarcie, une épidémie constitue une aubaine pour les survivants : en faisant le ménage au sein d’une population trop nombreuse, elle fait disparaître le spectre des famines et relance une nouvelle ère de croissance. Rien de mieux qu’une bonne petite peste pour assainir le voisinage ! Le problème, c’est que

l’Égypte alimente le reste du monde romain : on a continué à lui demander autant de nourriture alors même que les champs retournaient à la friche. Les impôts par habitant ont explosé, prenant la population survivante à la gorge.

Contrairement aux paysans pauvres des régions méridionales, vous autres, bouviers du delta, êtes des gens instruits habitués à fréquenter les grandes cités tournées vers la Méditerranée : vous savez comment le système fonctionne. Votre refus de payer les impôts se transforme rapidement en une insurrection très bien organisée. Vous remportez des victoires contre les milices venues vous arrêter, et les Romains commencent à vous prendre en grippe. Marc Aurèle est incapable d’intervenir car les Germains en ont profité pour attaquer en bloc sur la frontière du Danube : une vraie débandade !

Vous tenez bon pendant un an, jusqu’à ce que le général Avidius Cassius arrive de Syrie avec de nouveaux renforts. Les deux années qui suivent sont catastrophiques : votre révolte n’a pas arrangé l’état du pays et les attaques germaniques sur le *limes* danubien contribuent à creuser le déficit. Et puis vient un jour où vous apprenez la mort de Marc Aurèle. Cassius en profite pour se proclamer empereur, emportant les légions d’Égypte et de Syrie dans son sillage.

Le problème, c’est que Marc Aurèle est bel et bien vivant : fausse alerte ! Le Sénat romain déclare aussitôt Cassius « Ennemi Public de Rome ». L’Égypte se retrouve en guerre contre l’empire… Quelle folie !

Heureusement, Cassius est assassiné par ses généraux trois mois plus tard. Justice est faite, mais à quel prix ! Ces années qui viennent de s’écouler vont marquer une rupture dans l’Histoire de l’Égypte romaine : jamais plus vous ne retrouverez les fastes des deux premiers siècles. Le pays du Nil, estropié, continuera de boiter de révolte en révolte : les temps bénis de la *pax romana* sont terminés.

Le massacre d’Alexandrie (215, Alexandrie)

Vous avez seize ans et vous êtes en train d’agonir dans les caniveaux d’Alexandrie aux côtés de vos camarades qui s’étalent par milliers dans leur sang. Comment diable en êtes-vous arrivé là ?

Ce n’est pas à vous qu’il faut le demander mais à vos dirigeants. Depuis le règne de Marc Aurèle, l’Empire romain suffoque, tout prêt à tomber dans la folie. En Europe, les Germains sont en train de siphonner ses forces vives : les légions qui s’esquintent sans répit dans les plaines glacées du nord réclament un retour sur investissement avec une fermeté de plus en plus démonstrative. Certains empereurs se font tout bonnement assassiner par leurs soldats en colère. Quand cela arrive, c’est aussitôt la foire d’empoigne pour l’accession au trône : les guerres civiles qui s’ensuivent n’arrangent pas les affaires de l’empire. Et même si l’Égypte demeure généralement à l’écart des combats, elle en subit les contrecoups directs : pour nourrir tous ces soldats, il faut beaucoup de blé. Vous êtes pris à la gorge par des impôts exorbitants.

En général, la sélection naturelle ne conserve que les empereurs les plus brutaux, plébiscités par l’armée. Dans ce registre, Caracalla est une caricature. Il n’est pas seulement brutal, il est totalement dément : il s’est mis dans l’idée qu’il était le nouvel Alexandre le Grand destiné à conquérir le Monde. Il a fait le voyage jusque chez vous pour se recueillir sur le tombeau d’Alexandre, revêtu de l’accoutrement du Conquérant.

Quelle blague ! Comment ce misérable dirigeant d’un empire moribond peut-il se comparer au Fléau des Perses et au fondateur du monde hellénistique ? Vous avez conservé un souvenir vivace de la gloire des premiers Ptolémée : à Alexandrie, tout vous ramène à cette époque, le tombeau, l’université et sa bibliothèque, le phare… Comparés aux Grecs, les Romains ne sont que des bâtards décadents.

Lorsque Caracalla débarque à Alexandrie, il y découvre une population beaucoup moins enthousiaste qu’il ne l’imaginait. Les propos satyriques à son encontre fleurissent dans les moindres boutiques et finissent par arriver à ses oreilles. Or Caracalla a un défaut supplémentaire : il est incroyablement susceptible. Il entre dans une colère folle et décide de se venger de la façon la plus radicale qui soit : il ordonne le massacre de tous les hommes en âge de porter une arme, en toute simplicité.

On ne peut même pas dire que vous vous souviendrez longtemps de ce carnage puisque votre cellule de ka est sur le point de s’éteindre dans votre cerveau. De dix à vingt mille Alexandrins sont massacrés, victimes de la folie sanguinaire de leur empereur qui peut être fier d’avoir ainsi racheté son honneur. Votre ville, qui demeurait l’un des pôles économiques de

l’empire, ne s’en relèvera jamais complètement. Caracalla vient de se tirer une balle dans le pied, et de façon complètement gratuite. Quant au tombeau d’Alexandre, nul ne sait quel sort lui sera réservé : à la suite de cet épisode, il va sortir des archives de l’Histoire.

La geste des Nilo-Sahariens (235, Soudan)

Vous êtes le chef d’une tribu nomade des hautes terres soudanaises situées entre le Darfour et le Kordofan, à l’ouest du Nil. Par chez vous commencent les premières pluies subsahariennes qui se manifestent par quelques orages d’été : les steppes herbacées permettent à vos chèvres de survivre. Ce n’est plus tout à fait le Sahara, c’est déjà le Sahel.

Vous appartenez à un ensemble de peuples qu’on appellera les Nilo-Sahariens : connectés par de très anciens liens tombés dans l’oubli, vous occupez toute la zone qui s’étend du lac Tchad à la haute vallée du Nil. Vous n’avez rien à voir avec les peuples afro-asiatiques qui occupent l’Éthiopie, l’Égypte, et le pays de Koush.

Nous ne sommes passés vous voir qu’une seule fois depuis le début de cet ouvrage, et nous nous en excusons : c’était à l’époque de l’Ancien Empire, quand nous avons évoqué les expéditions vers le pays de Yam. Deux affluents reliaient encore votre pays de montagnes à la vallée du Nil : le Wadi Howar (le « Nil Jaune ») au nord, et le Wadi el Malik au sud. Mais l’assèchement du Sahara s’est poursuivi et ces deux rigoles se sont taries.

La situation ne cesse de s’aggraver : vos chèvres n’ont plus grand-chose à brouter et les tribus affamées se tombent tout le temps dessus pour voler les troupeaux adverses. La région est devenue invivable. Or le bruit court que sur les bords du Nil, le royaume de Méroé s’est beaucoup affaibli. Il subit les contrecoups de l’anarchie militaire romaine qui a réduit les flux commerciaux avec l’Égypte.

Finalement, c’est une époque malheureuse pour tout le monde ; mais au moins les tourments des autres font vos affaires : vous décidez de quitter votre pays natal pour refaire votre vie sur les bords du Nil. Vous emportez avec vous toute votre tribu avec femmes et enfants et vous rejoignez d’autres clans en route : lorsque vous atteignez le Grand Fleuve non loin de Napata, vous êtes tellement nombreux que les autochtones s’enfuient à

votre approche. L’armée koushite montre à peine le bout de son nez, submergée par les attaques de barbares dans votre genre. Vous vous emparez sans mal des terres, des bêtes, des greniers et des maisons des autochtones.

Une véritable révolution est en train de s’amorcer en terre de Koush : peu à peu, la population méroïtique installée là depuis plusieurs millénaires va céder place à votre peuple nilo-saharien. Le royaume de Méroé va perdre tout contrôle sur cette partie du Nil pour se retrancher piteusement autour de sa capitale, loin vers le sud. Sur les rives du Nil soudanais, une civilisation est sur le point d’en remplacer une autre. On vous connaîtra bientôt sous le nom de « Nubiens » et on en viendra à oublier qu’un autre peuple occupait ces terres avant vous[1].

Le triomphe du christianisme : la fin de la culture antique (240 – 391)

En quête de nouveaux repères (250, Memphis)

Vous êtes un tanneur installé dans les faubourgs de Memphis, cette ancienne capitale qui fut longtemps le symbole de l'Égypte. Après cinq siècles de domination hellénistique puis romaine, la ville a beaucoup perdu de sa superbe. Les habitants ont fini par déserter vos quartiers périphériques, durement touchés par la peste antonine et par la crise économique. Aujourd'hui, votre foyer subsiste comme un îlot perdu au milieu de maisons en ruines.

Votre environnement est à l'image de l'Égypte tout entière : la terre du Nil n'est plus que l'ombre d'elle-même. Votre province s'est enfoncée dans la dépression, tirée vers le fond par un empire romain en pleine déconfiture. Les guerres incessantes le long du Rhin et du Danube ont rendu les militaires tout-puissants : les empereurs se font assassiner les uns après les autres par leurs généraux désireux de leur montrer comment il faut s'y prendre. Plusieurs empereurs règnent de front sans que le Sénat, devenu inaudible, ne puisse trancher. La guerre civile se superpose aux guerres germaniques et aux conflits contre les Perses dans une joyeuse cacophonie. Plutôt épargnée sur le plan militaire, l'Égypte en est la première victime économique.

Comme beaucoup, vous avez perdu tous vos repères : que sont devenus les anciens dieux qui protégeaient l'Égypte ? Ils ont plié boutique. Aujourd'hui toutes vos prières résonnent dans le vide. Votre vision du monde céleste est en train de changer.

Dopées par la détresse des populations, de nombreuses religions orientales se sont imposées dans le paysage. Dans les rues de Memphis, vous avez l'embarras du choix : les prosélytes sont partout ! Ils entreprennent de réapprendre aux âmes déboussolées ce qu'est le Bien et le Mal.

Certains vous viennent tout droit d'Iran : là-bas, les Perses se sont emparés de l'empire parthe, restaurant leur suprématie perdue par la faute d'Alexandre le Grand. Il y règne un dynamisme intellectuel remarquable qui se manifeste par l'essor de nouvelles religions. Le manichéisme, qui s'appuie sur le zoroastrisme mâtiné d'une bonne dose de bouddhisme, en fait partie : il propose une vision dualiste de l'Univers coupé entre le monde de l'Esprit associé au Bien et le monde de la Matière associé au Mal. Pour s'extraire du cycle de réincarnations et accéder pleinement au royaume de la Lumière, l'Homme doit se détacher de tous les désirs matériels.

En cette époque où les contraintes de la matière sont un nid à problèmes, autant dire que ce discours parle à votre cœur ! Il fait écho aux enseignements d'une autre religion qui vivote en Égypte depuis plusieurs décennies : le gnosticisme. Celui-ci explique les tourments du monde par la lutte entre un dieu matériel mauvais et un dieu spirituel parfait.

Une secte singulière du judaïsme surfe également sur cette nouvelle vague : le christianisme. Il s'est très vite distingué des autres sectes en évacuant la notion de Peuple Élu pour s'ouvrir à toutes les bonnes âmes. Bien lui en a pris : il a pu se greffer au sein de la population égyptienne, évitant le déclin inexorable des Juifs d'Alexandrie.

À chaque religion son prophète : pour le christianisme, c'est Jésus. Il a cherché à consoler les déçus du monde de la matière par la promesse d'un royaume de Dieu *post-mortem*. Les premiers seront les derniers, paraît-il ! Vu comme vous en bavez, vous irez tout droit au paradis !

Dans le doute, vous piochez dans toutes ces religions selon vos besoins, fidèle à une inclination tout égyptienne au syncrétisme. Isis est toujours là pour vous consoler aux côtés de Jésus et de Mani. Vous croyez en une bi-séparation de l'Univers dont le versant céleste est occupé par un Dieu-Bon

qui se manifeste sous plusieurs formes dans son interaction avec la matière. Vous êtes un mono-bi-polythéiste et vous trouvez ça logique.

L'Égypte va demeurer ce carrefour des religions pendant le siècle à venir, jusqu'à ce qu'un certain empereur Constantin décide une fois pour toutes que ce sont les chrétiens qui ont raison. Avec l'éclipse de ses anciens dieux, l'Égypte va perdre ainsi les derniers vestiges de son antique civilisation.

Une scission qui fait long feu (271, Alexandrie)

Vous êtes un Alexandrin issu d'une famille de hauts fonctionnaires. Outre le grec qui est votre langue maternelle, vous parlez couramment le copte et le latin que vous avez appris auprès d'un précepteur à domicile. Ces atouts suffisent à vous assurer un train de vie confortable : vous avez plein d'esclaves à votre service qui se chargent de travailler à votre place. Vous auriez pu choisir de passer votre vie à la maison pour composer de magnifiques poèmes, mais la pression sociale a été la plus forte : il est de votre devoir de faire prospérer le domaine familial agrandi de génération en génération par vos ancêtres.

Les gens comme vous naissent avec un carnet de relations bien fourni : vous avez été engagé dans l'un des offices les plus prestigieux de la province, l'atelier monétaire impérial. Vous surveillez scrupuleusement le poinçonnage des pièces d'or (aureus), d'argent (deniers), de laiton (sesterces) et de cuivre (as) qui circuleront dans tout le pays.

L'atelier tourne à plein régime pour acter la nouvelle situation politique : l'empire romain vient de se diviser en trois parties. Après plusieurs décennies d'anarchie militaire, ça lui pendait au nez ! C'est d'abord la Gaule qui a fait sécession sous l'action d'un général ambitieux, emmenant avec elle l'île de Bretagne et l'Espagne. Puis la Syrie a fait de même, portée par le dynamisme de la reine Zénobie : Palmyre est devenue la capitale de ce nouvel empire d'Orient.

Afin d'assurer l'autosuffisance de son empire, Zénobie a jeté son dévolu sur l'Égypte. À l'automne dernier, ses légions ont remporté le combat contre les troupes loyalistes. Depuis lors, vous êtes pleinement intégré à son empire oriental.

Cette nouvelle situation comble vos rêves les plus fous : l’Empire romain était devenu un poulpe déliquescent qui vous emmenait toujours plus profondément dans les abysses. Cette scission vous rappelle celle de Ptolémée Ier qui avait permis à l’Égypte de repartir du bon pied. Zénobie elle-même est une Grecque férue de culture égyptienne.

Entre les attaques germaniques au nord, l’empire des Gaules à l’Ouest, et l’empire de Palmyre à l’Est, l’empereur de Rome ressemble aujourd’hui à un brochet sorti de l’eau. Vous ne donnez pas cher de son espérance de vie, mais il faut toujours se méfier des brochets : Aurélien se montre très énergique et reprend les choses en main en moins de temps qu’il n’en faut pour dire Urbs. Un an plus tard, vous voyez les légions romaines débouler dans votre ville depuis le pont de leurs véloces navires. Zénobie est contrainte de se replier en Syrie : la saveur de la liberté n’aura duré que trente-deux mois en Égypte.

Contre tous les pronostics, l’Empire romain vient de rebondir après avoir touché le fond. Après avoir réglé ses comptes avec Zénobie, Aurélien va mettre un terme à l’empire des Gaules. Peu à peu, les Romains vont finir par ressortir la tête de l’eau, ouvrant une deuxième phase de prospérité marquée par un bouleversement culturel de premier plan.

Le désert, paradis des ermites (298, Sinaï)

C’est fait : l’anarchie militaire de l’Empire romain est terminée. L’empereur Dioclétien a remis les pendules à l’heure en nommant trois acolytes pour s’occuper conjointement de la défense des frontières, fondant le système de la tétrarchie. Il était temps : l’Égypte épuisée par les taxes s’était encore rebellée contre l’autorité centrale, menée par un nouvel usurpateur. À présent, les gens se prennent à espérer des lendemains meilleurs.

Vous déchantez vite : l’autoritarisme de Dioclétien commence à vous sortir par les trous de nez. Consterné par les décennies d’anarchie qui viennent de s’écouler, il essaie par tous les moyens de restaurer un dogme aussi droit qu’un I grec. Toutes les minorités qui se démarquent un tant soit peu de la doctrine officielle se retrouvent dans son collimateur, à commencer par les chrétiens dont vous faites partie. Ce païen invétéré s’imagine que la décadence de l’Empire romain a été provoquée par l’abandon des anciens dieux : quel aveuglement ! Il n’a toujours pas

compris que les temps avaient changé : le message de Jésus n'est pas encore parvenu à ses oreilles bouchées.

Victime d'incessantes brimades, vous décidez de quitter votre confortable demeure située dans le delta pour gagner les confins désertiques. Quoi de mieux qu'un désert pour oublier toutes les tentations matérielles au profit d'une connexion plus directe avec Dieu ? Le silence des grands espaces vous aidera à trouver cette paix intérieure que vous recherchez ; et en Égypte, ce ne sont pas les déserts qui manquent !

Si certains ont opté pour les oasis libyennes, beaucoup ont jeté leur dévolu sur les montagnes arides du Sinaï. N'est-ce pas là que Moïse scella jadis son pacte avec Dieu ? Cette terre historique du monothéisme est chargée d'énergie. De nombreux ermites chrétiens en ont fait leur terre d'adoption et beaucoup de communautés monacales y ont fleuri. Vous décidez de rejoindre la plus prestigieuse d'entre elles, installée au pied du mont Sinaï, à l'endroit même où Moïse, dit-on, rencontra son Buisson-Ardent.

Vous êtes un précurseur : le monde découvre en vous ses premiers moines chrétiens. Succès garanti : vous allez faire des émules dans toutes les autres provinces de l'empire. Conformément à vos attentes, cette vie de prières et de travail communautaire vous aidera à vous détacher des tourments de ce monde.

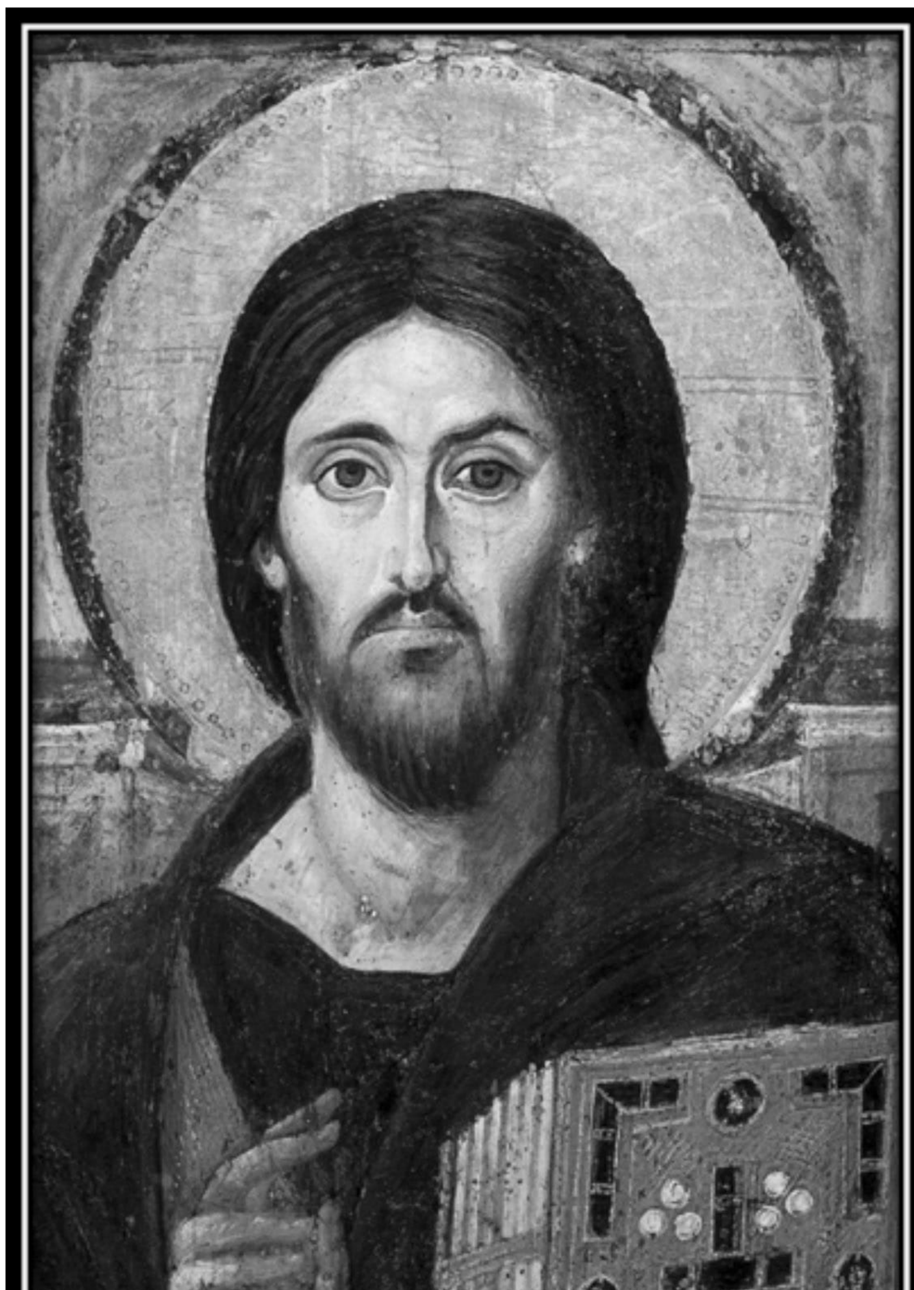
Les premières querelles de clocher (325, Alexandrie)

Vous êtes Arius, né en Cyrénaïque dans un environnement de culture et de langue grecques. À l'instar des anciens Grecs, vous adorez vous masturber le cerveau dans des réflexions métaphysiques d'un autre monde que des regards extérieurs qualifieraient volontiers de stériles. En tant que fervent chrétien, c'est la relation entre Dieu et Jésus qui occupe l'essentiel de vos interrogations. Pour pouvoir élever le niveau du débat, vous avez choisi de vous installer dans la ville d'Alexandrie où réside l'une des principales communautés chrétiennes du monde hellénisé.

Vous êtes un simple diacre, et pourtant vos discours font mouche. Vous psalmodiez vos diatribes en vers, ce qui fascine votre auditoire. Votre ascétisme et votre science infuse font qu'on vous respecte au premier

regard. Vous prenez rapidement du galon, au grand dam de l’évêque d’Alexandrie qui observe vos prises de position d’un regard torve.

Il faut dire que le christianisme n’est pas encore très à l’aise avec la nature véritable de Jésus : plusieurs écoles continuent de battre le pavé. Afin d’afficher sa prééminence sur les autres prophètes, les premiers chrétiens ont très tôt cherché à lui conférer une nature divine : Jésus n’est pas un simple messager, c’est un médium charnel qui a permis à l’Esprit de Dieu de s’exprimer sur le plan terrestre. En d’autres termes, l’essence spirituelle de Jésus est de nature divine.



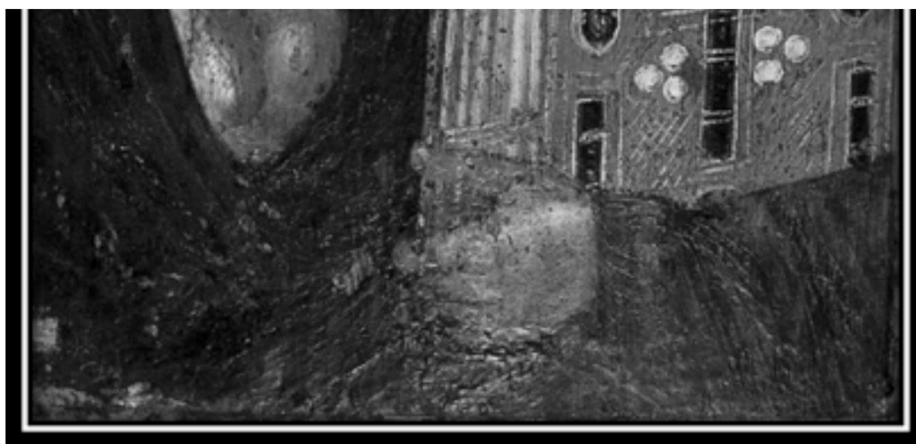


Figure 59. Christ Pantocrator du VIe siècle

Monastère Ste Catherine, Sinaï

Vous ne remettez pas en cause ce dogme qui a su s'imposer dans le monde du christianisme, mais vous continuez à vous étriper sur certains détails techniques. À vos yeux, Dieu a *créé* Jésus pour pouvoir s'y incarner : l'esprit de Jésus fut une excroissance éphémère de celui de Dieu. Or certains de vos détracteurs ne supportent pas de voir le Messie réduit au rang de sous-produit divin. Ils veulent mettre le Fils et le Père sur un pied d'égalité, ce qui les amène à des contorsions mentales assez prodigieuses. À les en croire, tout ce que Dieu englobe est présent dans Jésus. Le Tout dans une tête d'épingle qui fait elle-même partie du Tout : vertigineux…

L'évêque d'Alexandrie, qui est un fervent défenseur de cette théorie sans queue ni tête, devient votre plus grand ennemi. Or ce personnage a le statut de « patriarche », à l'instar des évêques de Rome et d'Antioche : c'est une sorte de super-chef religieux dont les avis font loi. Lorsque l'empereur Constantin, très intéressé par la religion chrétienne, convoque tous les évêques à Nicée pour définir un dogme officiel, votre théorie ne fait pas le poids devant celle des grands pontifes. Le concile se transforme en un véritable tribunal à votre encontre : vous êtes frappé d'anathème et poussé à l'exil. Dorénavant, le dogme officiel du christianisme romain sera celui du « Un en Trois » : Père, Fils, Saint-Esprit, même combat. Autrement dit, 3*1 = 1 : les mathématiques sont parfois la meilleure façon de résumer un raisonnement philosophique.

En faisant de ce christianisme « nicéen » la religion officielle de son empire, Constantin va lui donner une impulsion décisive. Et pourtant, le

mystère de La Trinité va en dérouter plus d'un : votre version du christianisme, « l'arianisme », continuera longtemps de perdurer dans l'ombre. Dorénavant mis sur un piédestal, le christianisme va se braquer de plus en plus face à ses propres déviances, sans parler de son combat contre les autres religions. Une nouvelle ère s'ouvre dans l'Ancien Monde marquée par des conflits religieux à n'en plus finir.

La chute de Méroé (345, Méroé)

Vous êtes le roi de Méroé et vous êtes dans vos petits souliers. Depuis quelque temps, vous ne régnez plus guère que sur votre capitale : les Nubiens, ces barbares venus de l'ouest, ont littéralement submergé votre royaume, rognant votre territoire village après village. La région située entre Kerma et Napata a été la première à tomber sous la pointe de leurs lances ; puis les Nubiens ont remonté le Nil tandis que d'autres faisaient irruption à l'extrême sud de votre pays. Vous vous retrouvez pris en tenailles, réfugié comme un lapin apeuré dans votre micro-palais qui tombe en ruines.

Vous ne seriez déjà plus de ce monde si un allié inattendu n'était venu vous épauler. Sur les plateaux éthiopiens, à l'endroit même de l'ancien pays de Pount, un royaume puissant s'est reconstitué autour de sa capitale Axoum. Tourné vers la mer Rouge, il a su profiter de sa position centrale sur la route commerciale reliant l'Empire romain à l'Inde.

Le royaume d'Axoum est exaspéré par vos troubles qui portent atteinte au commerce le long du Nil. Il a fini par intervenir directement pour remettre de l'ordre sur vos terres. Les Nubiens ont été stoppés dans leur expansion, mais vous ne devez plus votre survie qu'au bon vouloir des Éthiopiens : il vous faut dire oui à tout ce qu'ils vous demandent.

Telle est la raison de votre air contrit : l'heure du tribut est arrivée. Fort de ses victoires, le roi Ezana entre triomphalement dans votre capitale pour recevoir votre soumission d'usage. Sûr de sa supériorité, il vous met minable devant tous vos sujets et s'empresse de dresser une stèle rédigée dans sa propre langue pour afficher sa domination.

Il s'avère très différent de son père : il se dégage de lui une assurance nouvelle, comme s'il se sentait investi d'une mission divine. Il ne parle plus

que d’un certain Jésus qui a l’air d’être son seul et unique dieu. Le christianisme égyptien est passé par là : profitant des échanges commerciaux sur la mer Rouge, il a débarqué discrètement en Éthiopie jusqu’à gagner le cœur de son roi.

Tout autour de vous, le monde est en mutation rapide, mais ça va trop vite pour vous : vous vous sentez perdu face à ces Éthiopiens qui prient un dieu étrange, face à ces Nubiens qui parlent une langue étrange, face à tous ces gens bizarres qui vous expliquent que votre civilisation quatre fois millénaire est passée de mode.

Vous êtes trop éloigné du royaume d’Axoum pour qu’Ezana puisse maintenir chez vous une garnison permanente. Lorsqu’il rentrera dans son pays, il vous laissera de nouveau seul face à vos ennemis qui reprendront leur progression de plus belle. La ville de Méroé n’en a plus que pour quelques années à vivre : elle sera bientôt laissée à l’abandon, submergée par les peuples nubiens qui lui préféreront les villages agricoles environnants, plus à même de leur fournir la nourriture convoitée. Le peuple koushite, dont vous êtes l’un des derniers représentants, est sur le point de sombrer dans le néant.

L’extinction d’une civilisation (391, Alexandrie)

Vous êtes un prêtre de Sérapis, une sorte de dinosaure qui s’est trompé d’époque. Depuis que l’empereur Constantin a érigé le christianisme en religion impériale, Jésus-Dieu connaît un succès fulgurant, rejetant les anciens dieux égyptiens au rang des antiquités obsolètes. Les prêtres chrétiens et leurs ouailles vous abordent avec un royal mépris : soutenus en plus haut lieu, ils ont la conviction de détenir la seule et unique vérité absolue.

Cela vous fait bien rigoler : les chrétiens ont de tels doutes sur la nature exacte de leur Messie qu’ils s’étripent entre eux à gorge déployée. Le patriarche Athanase a dû s’exiler à cinq reprises face à la fronde des adeptes d’Arius ! Les émeutes religieuses sont récurrentes dans la capitale égyptienne, et comme l’armée est de la partie, ça se termine souvent par des jambes cassées. Pour une religion qui place l’amour en tête de gondole, ça fait désordre…

Cela dit, ces querelles à répétition sont plutôt bon signe : cela signifie que les Égyptiens peuvent se payer le luxe de se regarder le nombril. Toutes les provinces de l'empire ne peuvent pas en dire autant : en Europe, les invasions germaniques ont redoublé de violence. Les Germains franchissent les frontières comme si le diable était à leurs trousses ; et ce n'est pas une image : les Huns venus des steppes asiatiques se livrent à des exactions spectaculaires dans toute l'Europe de l'Est. L'Empire romain tremble sur ses bases.

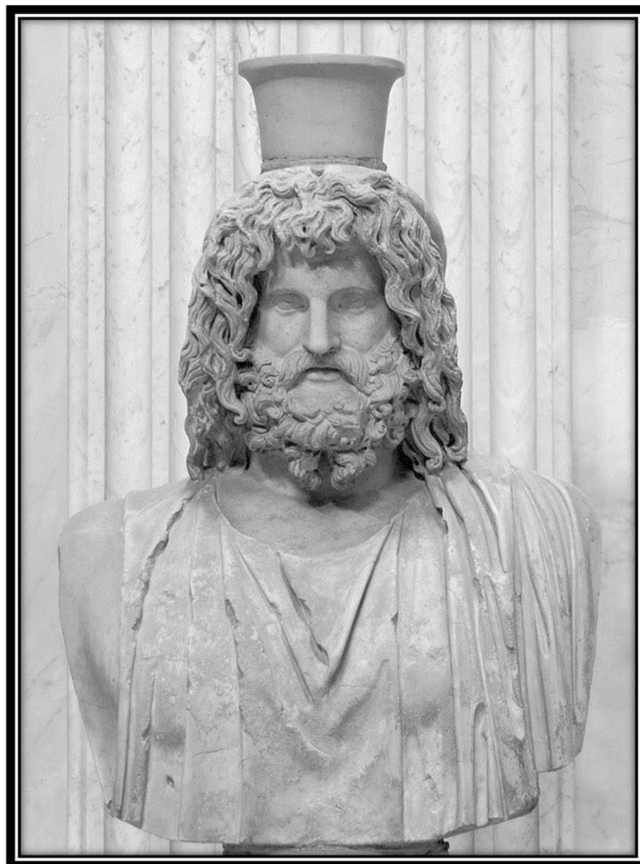


Figure 60. Buste de Sérapis
(copie de la statue du Séparéum d'Alexandrie)

Sérapis est une divinité issue du syncrétisme gréco-égyptien. Isis et Sérapis constituent les derners témoignages de la civilisation égyptienne.

Comme à l'époque de Dioclétien, il a été décidé de répartir la défense de l'empire entre deux Auguste : l'un qui s'occupe des frontières occidentales, l'autre des frontières orientales. Cette scission de l'empire en deux parties est déjà en train de passer dans les mœurs car elle est on ne peut plus naturelle. Elle délimite deux zones culturelles qui se sont toujours regardées

d'un air perplexe. À l'ouest s'étend la zone de langue latine, complètement béate vis-à-vis de Rome : Bretagne, Gaule, Espagne, Italie, Afrique du nord-ouest. À l'est s'étend la zone de langue grecque, plus circonspecte car dépositaire d'un héritage plus lointain, celui d'Alexandre le Grand : Égypte, Judée, Syrie, Asie Mineure, Grèce.

Cette scission culturelle se double aujourd'hui d'une coloration religieuse : dans l'Empire romain d'Occident, les évêques ont tendance à s'aligner derrière celui de Rome, qui deviendra le pape. Dans l'Empire romain d'Orient, les provinces sont plus fières de leur identité et tendent à suivre leurs évêques-en-chef qu'on appelle les patriarches : il y a celui d'Alexandrie, celui d'Antioche, et un petit dernier qui mord très fort : celui de Constantinople. Cette nouvelle capitale de l'Orient fondée par Constantin est en train de connaître une ascension fulgurante.

Le nouvel empereur d'Orient est un certain Théodose. Cet homme vous cause des insomnies : il est encore plus accroc au christianisme que ses prédécesseurs ! Il a décidé d'en faire l'unique religion de l'Empire romain : toutes les autres doivent plier boutique, au sens propre du terme. Vous avez pour ordre de sceller l'entrée de votre temple séculaire.

Tandis que vous arpentez une dernière fois les salles majestueuses de votre sérapeum, vous en avez les larmes aux yeux : tant de richesses, tant de beautés condamnées à l'oubli ! Les statues d'Apis et d'Osiris, les sphinx et les obélisques, toutes ces œuvres majestueuses qui vibraient encore sous vos prières quotidiennes vont devenir des natures mortes vidées de leur substance divine. Vous caressez pensivement ces hiéroglyphes qui donnaient vie à vos dieux millénaires : vous êtes l'un des derniers au monde à en comprendre le sens. Dorénavant, il n'y aura plus de disciple à qui vous pourrez transmettre ce savoir. Dans quelques décennies, cette écriture originelle inventée il y a 3 650 ans par les ancêtres de Narmer tombera dans l'oubli, emportant avec elle sa civilisation-mère.

De nombreux Égyptiens continueront de prier leurs anciens dieux en catimini, surtout en Haute-Égypte ; mais sans leurs prêtres, ils n'en comprendront bientôt plus le sens profond. L'ancienne religion va se transformer en une vulgaire superstition que les prêtres chrétiens se chargeront bientôt d'anéantir. En fermant les portes de votre temple, vous clôturez la longue Histoire de l'Égypte antique.

L’empire romain

-30	Pax romana	Paix et prospérité économique, mais perte progressive de l’identité égyptienne
172	Décadence romaine	Les troubles favorisent l’essor de nouvelles religions
325	Renouveau culturel	Triomphe du christianisme, plusieurs dogmes chrétiens s’affrontent, fin de la civilisation égyptienne

Table des crédits

Nota bene : toutes les cartes et tous les tableaux des rois ont été réalisés par l'auteur, Vincent Boquého (figures 1, 2, 3, 4, 5, 8, 10, 17, 20, 23, 26, 27, 29, 36, 38, 42, 45, 48, 51, 55, 57

Figure 6, © Udimu ; figure 7, Musée égyptien du Caire, © Heagy1, figure 9, Metropolitan Museum de New York, © Keith Schengili-Roberts, figure 11, Ashmolean Museum d'Oxford, figure 12, © Olaf Tausch, figure 13 (gauche), © Gérard Ducher ; (droite), © Michael Hoefner, figure 14, © Nina, figure 15, © Hamish2k, figure 16, © Ludwig Borchardt, figure 18, musée du Louvre, © Rama, figure 19, Brooklyn Museum, figure 21, © Markh, figure 22, Metropolitan Museum of Art, New York, © John Campana, figure 24, © Gérard Ducher, figure 25, musée égyptien de Berlin, © Hedwig Fechheimer, figure 28, © Faucher-Gudin, figure 30, © G. Elliot Smith, figure 31, © Ad Meskens, figure 32, British Museum de Londres, © A. Parrot, figure 33 (gauche), Musée égyptien du Caire, © Hajor ; (droite), Neues Museum de Berlin, © Arkadiy Etumyan, figure 34, colllection personnelle, figure 35, Musée égyptien du Caire, © MykReeve, figure 37, © Than217, figure 39, © Steve F-E-Cameron, figure 40, collection personnelle, figure 41, © Larazoni, figure 43, © Katharina Surhoff, figure 44, © Keith Schengili-Roberts, figure 46, © Bertramz, figure 47, Musée de Berlin, © Ben Pirard, figure 49, Bibliothèque nationale de France, © Marie-Lan Nguyen, figure 50, © Rémih, figure 52, Gravure d'Hermann Thiersch (1909), collection personnelle, figure 53, © Ron Van Oers, figure 54, © Ad Meskens, figure 56, © Angel M. Felicisimo, figure 58, collection personnelle,

figure 59, Monastère Ste Catherine, Sinaï, collection personnelle, figure 60, © Jastrow

Table des figures

Table

1. L’origine des Afro-Asiatiques est encore largement débattue. La thèse de la corne de l’Afrique est privilégiée par les linguistes comme par les généticiens.

---

1. La plupart des noms de villes et de rois utilisés en égyptologie sont des versions hellénisées héritées de l'époque tardive. D'autres correspondent aux noms arabes modernes. Les noms égyptiens seront précisés entre parenthèses.

2. Sans lien avec le nubien de l'époque moderne.

1. Les personnages de la mythologie égyptienne n'ont sans doute jamais existé, mais ils constituent la mémoire de bouleversements de grande ampleur appuyés par les données archéologiques. En l'absence d'écriture, les événements proposés dans ce chapitre restent largement hypothétiques.

2. Les Égyptiens eux-mêmes n'avaient pas une vision claire de ces différentes composantes de l'âme, dont la signification a beaucoup fluctué au gré des époques. Ils les percevaient sans doute comme un continuum plutôt que des enveloppes parfaitement cloisonnées.

1. L’ordre de succession réel des rois de la dynastie « 0 » reste largement méconnu.

1. Par souci de clarté, on réserve ici le mot « Nubie » à la région qui s'étend de la première à la troisième cataracte, et le terme « pays de Koush » aux terres situées au-delà.

1. La date d’arrivée des Nilo-Sahariens en Nubie est encore très débattue. Il n’y a pas de consensus sur le groupe d’appartenance du méroïtique.